PC SOLUCES

www.loisir.net

148 PAGES POUR FINIR TOUS VOS JEUX

100% Soluces

10 SOLUCES INDISPENSABLES POUR EN FINIR AVEC :

- LES FOURMIS
- MESSIAH (2E PARTIE)
- TIME MACHINE (LA MACHINE À VOYAGER DANS LE TEMPS)
- TOMB RAIDER (1ÈRE PARTIE) LE DERNIER ARTEFACT
- FORCE COMMANDER
- ROME
- OPÉRA FATAL
- F1 2000
- SOLDIER OF FORTUNE

MDK2

LA SOLUCE QUI TUE !

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

L 9506 - 37 - 39,00 F - RD

Et aussi 4 pages de codes et d'astuces pour être le meilleur

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI

500 TRUCS & ASTUCES + 400 PHOTOS

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Ours

CYBER PRESS PUBLISHING

Retrouvez-nous sur Internet
http://www.loisir.net
Vous pourrez :
- consulter nos anciens numéros
- commander les anciens numéros
- vous abonner en ligne
- avoir les dernières infos sur les jeux vidéo
- accéder à des milliers de cheat codes
- obtenir des dizaines de solutions
- contacter les rédacteurs
- rencontrer les lecteurs (forum et chat)
- découvrir nos autres publications (Ciné Live, Auto Live...)

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital Social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
Standard : 01 41 06 44 33 • FAX : 01 41 06 44 48

Président Directeur Général :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directeur Général Adjoint :
Philippe DELEPLACE (pdeleplace@loisir.net)
Directeur de la Publication :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directrice Administrative et Financière :
Sonia TUOVIC' (stuovic@loisir.net)
Contrôleur de gestion :
Séverine MADINIER (smadinier@loisir.net)
Directrice Commerciale et Marketing : Isabelle WEILL (iweill@loisir.net)
Tél. : 01 41 06 44 45
Assistante Marketing :
Shirley DECUPÈRE (sdecupere@loisir.net)
Responsable du développement :
Guillaume LÉVY (glevy@loisir.net)
Chef des Ventes :
Emmanuel CHODKIEWICZ (vente@loisir.net)

Abonnement et anciens numéros PC Soluces
B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex
N° Indigo 0 825 001 707
0,98 TTC / MN
e-mail : abonnement@loisir.net

Abonnement en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg.
Tél. : 022/348 44 28
Abonnement en Belgique :
Tondeur S.A., 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles.
Tél. : 02 555 02 17
Tarif d'abonnements et de réassort pour les autres pays : nous consulter.
Responsable Abonnements :
Christophe BASSET (cbasset@loisir.net)
Tél. : 01 41 06 44 46

Rédacteur en Chef :
Jean-François MOLAS (jmolas@loisir.net)
Rédacteurs :
Simon MOHAMEDALY (smohamedaly@loisir.net)
Christophe LEMONNIER (clemonnier@loisir.net)
Stéphane Rakotondrainibe
Sylvain Cachard
Virgil Voirin
Luis de Olivera (ldeolivera@loisir.net)
Emmanuel Goumaud
Secrétariat général de rédaction :
Catherine MONTAGNON (cmontagnon@loisir.net)
Secrétaires de rédaction :
Claire DELENCLOS, Louis BERG,
Correction - rewriting :
Sophie REPAIN, Catherine PRIMARD, Lucile SAUSSEY
Secrétaire de rédaction technique :
Richard EL MESTIRI (elmestiri@loisir.net)
Première rédactrice graphique :
Vanessa WAJEMAN (vwajeman@loisir.net)
Maquette : Mireille Guérineau
Photogravure : QUADRATIN (75020 Paris)
Impression : Groupe Imprimerie Nationale (67300 Schiltigheim)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG, LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, LA BIBLE DES SECRETS NINTENDO 64, CINÉ LIVE, AUTO LIVE, KID'S MANIA, TOM & JERRY, Internet Today
et aussi 3615 PC SOLUCES (2,21 F/mn) et ASTUCES PC au 08 36 68 14 16 (2,21 F/mn)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire N° 1003K76997
N° ISSN: 1269-2921
©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique ou électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing

Publicité
GS Régie - 92, av. Victor Cresson
92442 Issy les Moulineaux cedex
Tél : 01 40 95 57 57
Fax : 01 40 95 57 58

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*

C'est l'été

et vous ne pensez plus qu'à une chose : plonger dans une eau chaude et bleue puis revenir bronzer sur une plage de sable fin à côté d'une jolie fille aux formes voluptueuses et aux lèvres gourmandes. Oui, mais avant d'acheter les billets, de préparer les valises et de trouver la jolie fille, vous devez d'abord sauver la terre, aider vos fourmis rousses à passer l'hiver et annihiler les forces de l'Empereur qui vous narguent depuis une semaine...
Rien que l'idée de laisser autant de jeux en suspens commence déjà à vous gâcher les vacances plus efficacement qu'une grève surprise des agents de la SNCF. Désolé, mais pour vos difficultés sentimentales avec la bombe sexuelle ou vos problèmes mathématiques de trains qui ne partent pas à l'heure, on ne peut strictement rien faire. Par contre, pour sauver le monde ou écraser l'Empire, vous avez tiré le bon numéro, celui de PC Soluces 37.

Jeff

Sommaire SOLUTIONS/GUIDES

Les fourmis ..... Page 4
F1 2000 ..... Page 26
Opéra Fatal ..... Page 32
MDK2 ..... Page 44
Messiah (2e partie) ..... Page 62
Time Machine ..... Page 74
Soldier of Fortune ..... Page 86
Rome ..... Page 108
Force Commander ..... Page 114
Tomb Raider le dernier artefact (1re partie) ..... Page 134
Triche Trash ..... Page 143
Réassort PC Soluces ..... Page 22
Réassort Best of PC Soluces ..... Page 23
Abonnement PC Soluces ..... Page 35

LES FOURMIS

Ce jeu de stratégie et de gestion, tiré du célèbre roman de Bernard Werber, permet de participer à l'extension de la civilisation des fourmis rousses, premières fourmis de l'histoire à avoir été attirées par ces êtres étranges : les doigts.

Julien (jlecacheur@loisir.net)

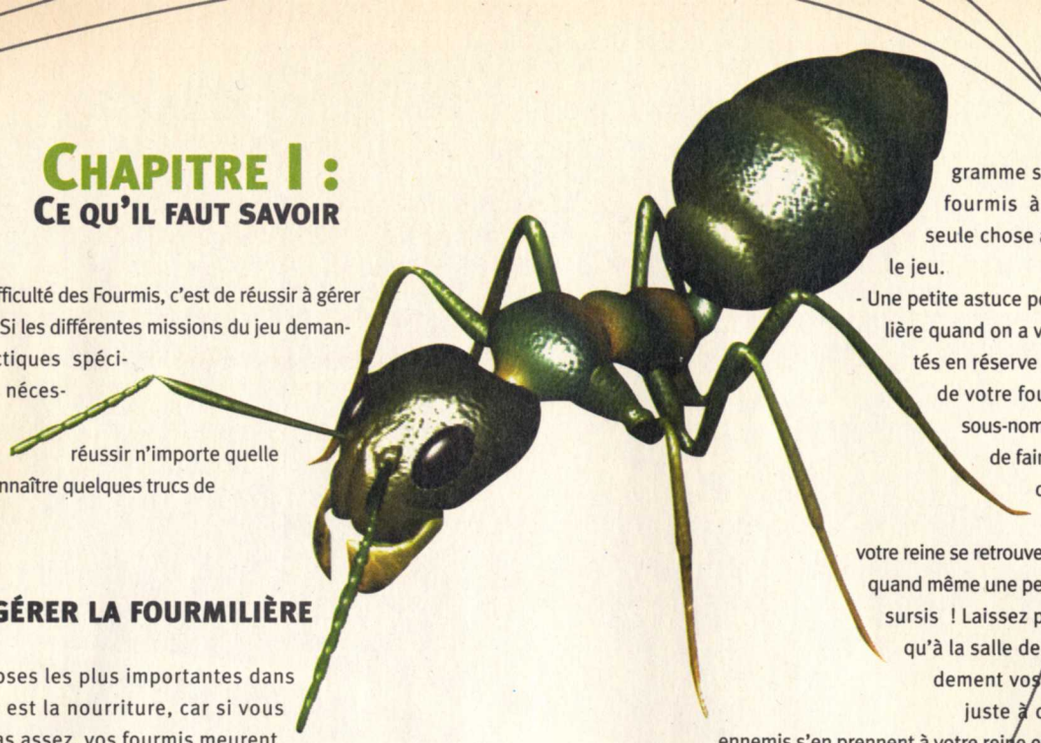
SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre site : www.loisir.net les sauvegardes permettant d'accéder au début de chaque mission. Pour les installer, copiez tout simplement les fichiers dans le répertoire "savegame" du jeu. Pour que cela marche, il vous faudra impérativement déjà avoir une phéromone d'identification (avoir créé une partie, quoi !). Emplacement du fichier de sauvegarde par défaut : C:/PROGRAM FILES/FOURMIS/SAVEGAME/nom du joueur.

Éditeur : Microïds • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** ?? 2000 • **Config. mini :** Pentium II 233, 32 Mo, W95

CHAPITRE I :
CE QU'IL FAUT SAVOIR

La première difficulté des Fourmis, c'est de réussir à gérer la fourmilière. Si les différentes missions du jeu demandent des tactiques spécifiques, il est nécessaire, pour réussir n'importe quelle mission, de connaître quelques trucs de base.



I POUR GÉRER LA FOURMILIÈRE

- Une des choses les plus importantes dans les Fourmis est la nourriture, car si vous n'en avez pas assez, vos fourmis meurent les unes après les autres. Avant les phases d'hibernation, pensez à faire des stocks (au moins 1500 ou 2000 de nourriture), sinon le réveil ne se fera pas pour la plupart de vos protégées (il faut également savoir que ce sont les unités qui mangent le plus qui meurent en premier, donc les guerrières).

- Pour les pièces, construisez toujours vos salles des stocks le plus profondément possible car sinon, vos provisions pourriront à cause de la chaleur. Essayez, tant que possible, de construire salles d'éclosion et de maturation des œufs proches l'une de l'autre, ainsi que de la salle de la reine : cela baissera les délais de création de vos fourmis.

- Vous avez la possibilité, si vos réserves de matériaux sont très basses, de construire vos salles sur les salles de gardes. Elles seront alors créées immédiatement mais dans un état délabré. Reste alors seulement à bien entretenir la nouvelle pièce.

- En début de partie, il n'est pas trop nécessaire de s'occuper de l'entretien ; par contre, une fois la saison bien entamée, pensez à vous en occuper, ainsi que de la reine, qui devient vite capricieuse !

- Le cycle des pontes se refait indéfiniment. Attention : si à un moment donné vous avez besoin de beaucoup de soldates, n'oubliez pas ensuite de remettre à zéro le compteur des pontes en ce qui les concerne. Sinon, vous vous retrouverez avec des tonnes de soldates : on en est tout réjoui au début, mais on rigole moins quand on voit son stock de nourriture piquer du nez et toutes ses fourmis crever de faim !

- Les priorités : vous dirigez de façon indirecte les ouvrières et la reine en plaçant plus ou moins haut les tablettes des priorités. Les collectes (nourriture et matériaux) sont quasiment toujours à mettre en priorité maximale. Mais n'hésitez pas à placer la tablette d'entretien ou de pontes en tête de liste si nécessaire. Les répartitions se feront assez raisonnablement et vous ne vous retrouverez pas avec cinquante ouvrières sur la reine et deux à la bouffe. Évitez cependant de changer trop souvent la place des tablettes car le temps mis par les ouvrières pour changer de tâche est du temps perdu. Une dernière petite chose, il se peut (ça m'est arrivé deux ou trois fois déjà) que la répartition des ouvrières se fasse n'importe comment (parfois, même en interdisant une fonction, le programme s'entête à assigner des fourmis à cette tâche !). Une seule chose à faire alors : relancer le jeu.

- Une petite astuce pour défendre sa fourmilière quand on a vraiment très peu d'unités en réserve : si, à l'intérieur même de votre fourmilière, vous êtes en sous-nombre et que vous êtes sûr de faire tuer vos guerrières en cas de conflit direct (et par conséquent que votre reine se retrouvera sans défense), il reste quand même une petite chance d'obtenir un sursis ! Laissez passer les ennemis jusqu'à la salle de la reine et placez rapidement vos unités dans une salle juste à côté. Attendez que les ennemis s'en prennent à votre reine et seulement après, attaquez-les. Elles ne se défendront pas, trop occupées à essayer de tuer votre reine. Cette tactique est très risquée et s'avère inutile s'il y a plus de trois unités ennemies, mais parfois elle marche, ce qui valait la peine d'être signalé.

- À propos des concierges : ce sont des fourmis avec une très grosse tête qui servent à la protection de la fourmilière. Offensivement, elles sont nulles. Côté résistance, elles sont encore plus nulles. Ne les utilisez jamais pour attaquer des ennemies qui ont pénétré votre base. Servez-vous-en pour bloquer les issues et les adversaires (en cliquant sur un bouton de l'interface une fois l'unité sélectionnée). Si vous ne faites pas ça, votre concierge, elle ne sert à rien. Ce que je vous conseille, pour ralentir les envahisseuses si vous n'arrivez vraiment pas à les repousser, c'est d'en mettre deux ou trois le long du couloir menant à votre reine, cela vous permettra de gagner du temps.

II L'OCCUPATION DU TERRAIN

- Au départ, cantonnez-vous toujours aux ressources proches de votre fourmilière. N'envoyez pas vos ouvrières trop loin : elles mettront plus de temps à rapporter leurs trouvailles et en plus, elles seront plus difficiles à protéger des prédateurs et des ennemis.

- Par la suite, préparez toujours une petite garnison (deux ou trois unités suffisent en général) pour occuper les zones de ressources : cela dissuadera les ennemis d'approcher. Vous n'aurez qu'à les repousser deux ou trois fois avant qu'ils ne comprennent que l'endroit est trop dangereux pour eux.

- Important : laissez impérativement deux ou trois unités en faction dans la fourmilière ou à côté. Dans le cas contraire, vos ennemis enverront directement des soldats pénétrer votre fourmilière et tuer votre reine, auquel cas tout est perdu (le programme a d'ailleurs un feeling tellement fort à ce niveau que le réalisme en prend un coup).

- Pour les combats, une chose très importante : plus vos guerrières sont bien nourries, plus elles sont robustes et font de dégâts. Si vos stocks sont bas, évitez les combats, même si vous êtes en surnombre. Un autre truc à savoir : si vous voyez que vous gagnez une ou deux confrontations rapidement, cela indique que votre adversaire est en période de pénurie, donc qu'il se concentre

Allo

Premier p

LE MAGAZINE DU CINÉMA
Ciné Live

Europe 2

YAHOO!

cine.fr®

portail Cinéma sur Internet

01 02 40 30 20 10

Les Films, les Salles, même les Billets.

Allociné, ça donne envie d'y aller !

sur la création d'ouvrières et le ramassage des vivres. C'est le moment idéal pour passer à l'attaque.

III Les saisons

Difficiles à sentir au début, les saisons jouent un rôle primordial dans les Fourmis :

Le printemps : Vos missions débutent toujours à cette époque. Faites pondre à votre reine des ouvrières pour ramasser les fruits pourris et la végétation foisonnante d'été. Pensez aussi à grossir le rang de vos armées car l'été étant la saison chaude, c'est à ce moment que les ennemis sont le plus excités.

L'été : Le moment des attaques ennemies les plus violentes. Protégez bien votre fourmilière et vos ouvrières à ce moment-là. C'est à cette saison que le niveau des cours d'eau est le plus bas, il est alors possible de traverser les petits ruisseaux.

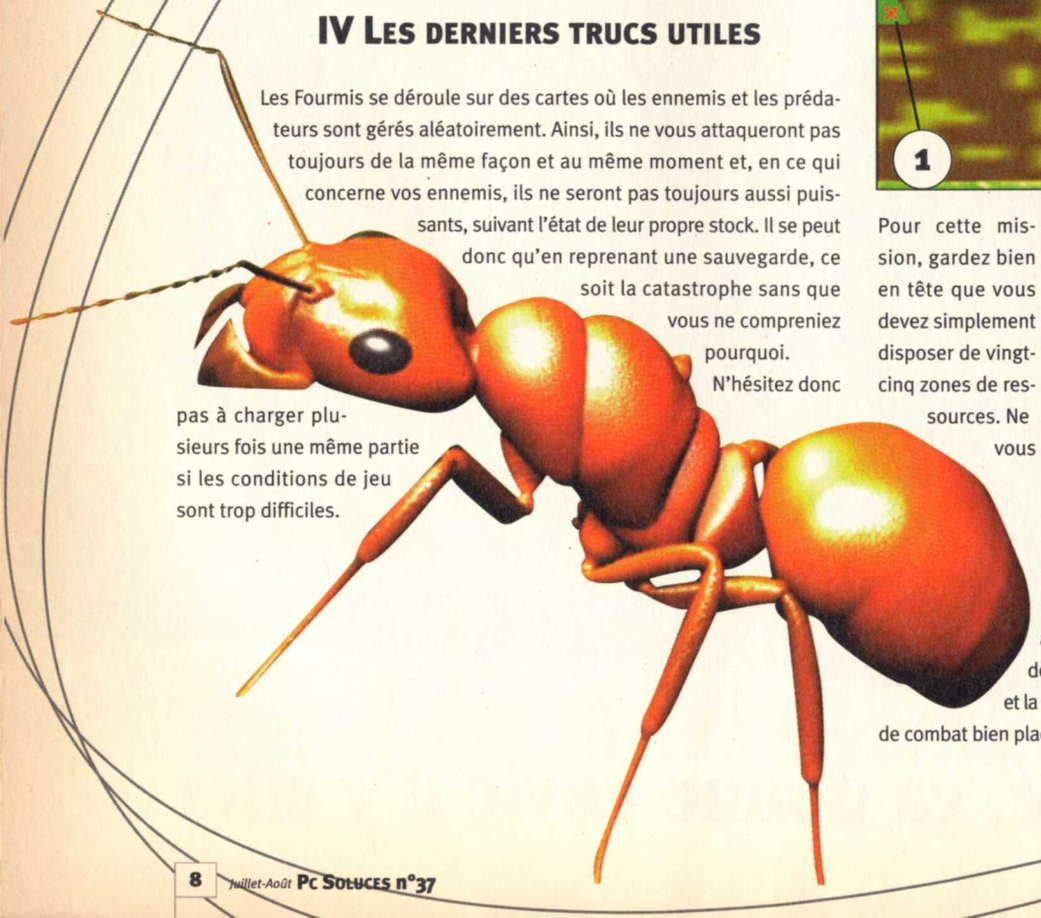
Attention : Pensez bien au fait que, si vous laissez des unités de l'autre côté d'un cours d'eau trop longtemps (jusqu'à l'automne), elles ne pourront plus revenir vers la fourmilière et devront pour cela attendre l'été suivant. Dans un tel cas, afin de sauver les meubles quand l'hiver arrivera, tentez le tout pour le tout : dirigez-vous vers le camp ennemi et enfouissez vos guerrières dans les tunnels adverses ! Avec cette technique vous bénéficiez du fait qu'en général, les ennemis aussi vont se terrer et que vos squatteuses ont une petite chance de passer inaperçues. Mais gare au réveil de printemps !

Automne : Saison assez tranquille, et pour cause : tout le monde y est occupé à faire des réserves. Faites-en de même si vous ne voulez pas perdre les trois quarts de vos unités. Si vous sentez que la victoire est proche, c'est aussi le bon moment pour attaquer.

Hiver : Pendant cette période tout le monde dort !

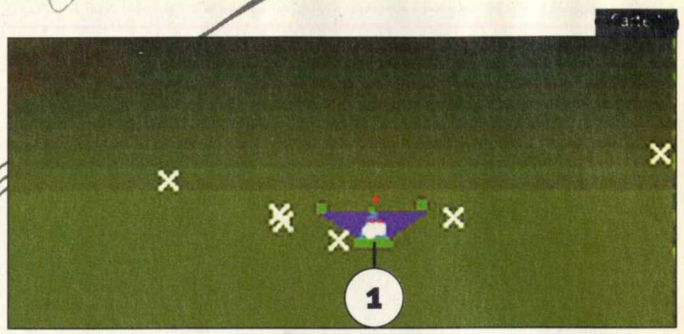
IV Les derniers trucs utiles

Les Fourmis se déroule sur des cartes où les ennemis et les prédateurs sont gérés aléatoirement. Ainsi, ils ne vous attaqueront pas toujours de la même façon et au même moment et, en ce qui concerne vos ennemis, ils ne seront pas toujours aussi puissants, suivant l'état de leur propre stock. Il se peut donc qu'en reprenant une sauvegarde, ce soit la catastrophe sans que vous ne compreniez pourquoi. N'hésitez donc pas à charger plusieurs fois une même partie si les conditions de jeu sont trop difficiles.



Chapitre II : Les missions

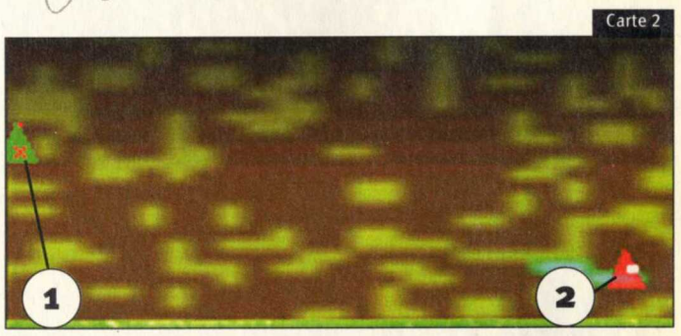
Mission 1



Cette mission ne présente pas de grosses difficultés. Explorer simplement les alentours de votre fourmilière **(1)** pour découvrir des zones de ressources. Ne vous éloignez pas trop car de nombreux prédateurs rôdent. Construisez assez rapidement une salle de stock afin de vite grimper aux quotas demandés. Demandez à votre reine de pondre : dans un premier temps des ouvrières et des nourrices (seulement deux ou trois pour ces dernières). Une fois que vos stocks se remplissent un peu, créez des guerrières, deux ou trois unités devraient suffire.

La seule véritable difficulté de ce niveau est la mante religieuse. Ne l'attaquez jamais avec des unités dispersées. Groupez-en quatre ou cinq et filez au combat : elle ne devrait pas faire long feu.

Mission 2



Pour cette mission, gardez bien en tête que vous devez simplement disposer de vingt-cinq zones de ressources. Ne vous frottez donc pas trop aux fourmis rouges qui, avec leurs artilleuses, vous déborderont rapidement dans des combats de masse. Concentrez-vous sur la protection de vos ouvrières et la sécurité des zones de ressources. Avec trois ou quatre groupes de combat bien placés, les rouges devraient se tenir tranquilles. **(Photo 02)**

Pour chaque début de mission vous devez recommencer la construction de la fourmilière au début. En règle générale, il faut, dès le début, créer des nourrices (par trois ou cinq), des constructrices (idem) et des ouvrières de base (par huit ou dix). Ici c'est le cas : demandez d'entrée de jeu à votre reine de vous pondre huit ouvrières, cinq nourrices et cinq constructrices. Pendant le même cycle, demandez-lui aussi de faire des guerrières (deux fois sept unités). Faites en priorité des combattantes corps à corps, bien plus résistantes.

Surtout, ne vous déployez pas trop vite ! Contentez-vous des deux premières icônes de ressources au début et allez plus loin, seulement lorsque vous verrez la zone d'exploitation s'appauvrir.

Les ressources sont placées dans une file, au centre de la carte, qui part de votre fourmilière **(1)** jusqu'à l'extrême droite **(2)**. Ne perdez pas de temps à explorer le Nord et le Sud, vous n'y trouverez rien d'intéressant.

Faites grossir vos troupes petit à petit. Une fois le premier cycle terminé, augmentez en priorité le nombre de vos ouvrières ; après seulement, faites des guerrières (pendant ce temps, vos nouvelles ouvrières auront amassé suffisamment de nourriture pour ces nouvelles affamées).

Pour donner un ordre d'idée, il vous faut, à la fin de la première saison, à peu près quatre-vingt ouvrières (cinquante ouvrières de base, dix nourrices et vingt constructrices) pour quarante soldates (trente corps à corps et dix soldates de base).

La fourmilière des rouges se trouve en bas à droite de la carte (3). Vous n'avez pas à vous y rendre. En fait, il vous suffit simplement de contrôler une zone assez restreinte de la carte pour réussir cette mission. À chaque fois que vous enverrez vos ouvrières plus loin, placez une petite garnison à l'endroit où se trouvent les ressources. Placez-en également une entre le point le plus éloigné de votre fourmilière et cette dernière. Cela devrait suffire pour repousser efficacement les incursions des rouges. Les zones de ressources sont en général bien concentrées (par groupes de quatre ou cinq). Une fois le contrôle de vingt-cinq zones, la mission est remplie !

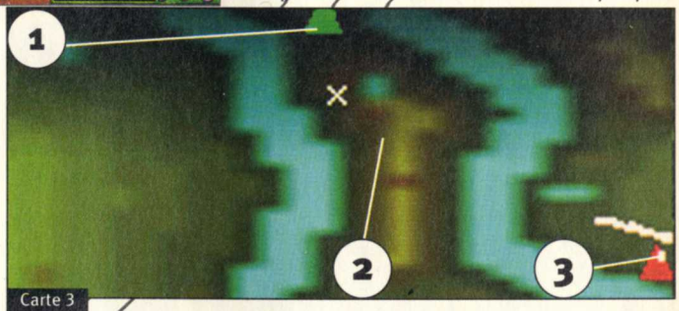
Mission 3

Dans cette mission, l'objectif est double : se débarrasser de toutes les fourmis légionnaires et récupérer une princesse fourmi détenue par les guêpes. La particularité de ces dernières est de pouvoir frapper où bon leur semble, en volant. Difficile donc de bien protéger ses ouvrières. **(Photos 02, 03)**
Débutez les pontes comme dans la mission 2 et envoyez vos ouvrières chercher des ressources. Vous avez ici, en plus, la possibilité de construire des salles de gourdes, ainsi que de créer des fourmis du même nom. Cela vous permettra de grossir vos réserves de nourriture, même si la carte n'en manque pas.

Attention toutefois, il y a très peu de matériaux sur la carte. Ne bâtissez donc pas trop : limitez-vous au strict minimum. Faites tout de suite un entrepôt, puis assez rapidement (vers la fin de l'été de la première saison), une salle des gourdes. Ensuite, construisez seulement à la demande.

Procédez comme pour le deuxième niveau : essayez d'envoyer vos ouvrières le plus près possible de la fourmilière **(1)** et disposez des guerrières à l'endroit des ressources. Attention : si vos ouvrières sont bien protégées, il est fort possible que les guêpes aillent directement attaquer votre fourmilière. Prévoyez donc de bonnes réserves pour la défendre.

C'est au cours de la deuxième saison qu'arrivent les fourmis légionnaires **(2)**. Pour les vaincre, il vous faut au moins cinq unités de corps à corps soutenues par trois unités d'artilleuses. Créez à peu près



Carte 3

les deux tiers de cette armée pendant la première saison, et dès le printemps de la deuxième, finissez de grossir vos troupes.

Si vous avez bien suivi mes conseils et fait de bonnes provisions pendant la première saison (on peut assez facilement amasser 2500 à 3000 de vivres), indiquez comme priorité de s'occuper des œufs de la reine, et en deuxième, de ramasser de la nourriture car rappelez-vous que plus vos stocks sont importants, plus vos combattantes sont performantes. Dans le cas contraire, privilégiez la bouffe plutôt que le nombre de soldates.

Le combat contre les légionnaires est une bataille de masse. Elles vous attendent à peu près au centre de la carte et n'hésiteront pas à tuer vos ouvrières si vos tardez à aller les chercher.

Une fois les envahisseuses détruites, il ne vous reste plus qu'à aller dans la ruche, située en bas à droite de la carte **(3)** pour récupérer la princesse.

Les guêpes sont bien regroupées autour de la ruche et ne vous envoient que quelques unités isolées de temps en temps. Alors, lorsque vous vous déciderez à y aller, prévoyez une bonne petite armée (six ou sept unités minimum). Si, une fois les légionnaires anéanties, vous vous retrouvez trop affaibli, atten-

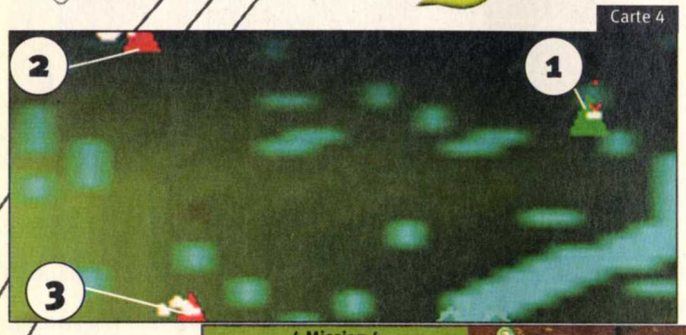
dez la saison prochaine, voire la suivante (vous avez six saisons pour mener à bien cette mission, vous n'êtes pas pressé).

Une chose importante : la carte de ce troisième niveau est découpée en trois parties, chacune séparée des autres par un petit ruisseau. Toute la partie gauche de la carte est inintéressante ; au début, vous vous concentrerez seulement sur la partie du milieu, où se trouve votre fourmilière.

La ruche, elle, se trouve sur la partie droite. Pour y accéder, il faut donc traverser le cours d'eau. Cela est possible seulement en été et s'il ne pleut pas. Quand une nouvelle saison commence, attendez qu'une voix annonce "Changement de saison" et engagez vos troupes vers l'autre rive. Avec une armée assez consistante, les guêpes ne devraient pas vous résister trop longtemps. Pendant que vous y êtes, vous pouvez aller vous débarrasser de la reine des guêpes, histoire de ramener la princesse en toute sécurité.

Attention : pour gagner, il faut ramener la princesse jusqu'à votre base et donc retraverser le cours d'eau. Ne perdez pas de temps en route car si l'automne arrive, votre princesse sera bloquée.

Mission 4



Dans cette mission on vous demande de protéger la fourmilière **(1)** jusqu'à l'arrivée des renforts. La difficulté vient du fait que vous avez deux ennemis : les fourmis rouges **(2)** et les fourmis moissonneuses **(3)**. **(Photos 04, 05)**

Comme d'habitude, partez doucement. Vous remarquerez que l'endroit est assez pauvre en nourriture mais regorge de matériaux. Pendant la première saison vous devrez impérativement privilégier les ressources internes de votre fourmilière.

Dès le début de la mission, faites construire un solarium car sinon, les naissances seront trop lentes par rapport à vos besoins. Un peu plus tard, construisez un entrepôt et des salles de gourdes (deux ou trois pour ces dernières).

Pour les priorités, suivez ce schéma :

- construire des pièces
- chercher des matériaux
- entretenir les pièces
- s'occuper des œufs et de la reine
- chercher de la nourriture
- faire du miellat (dès que les pièces des gourdes seront faites, montez d'un cran ou deux cette priorité)

Pendant cette saison, créez deux ou trois corps à corps et deux artilleuses. Quand arrive l'automne et que les ennemis vous laissent un peu de répit, profitez-en pour gonfler vos stocks (faites en priorité chercher de la nourriture et faire du miellat, mais laissez les autres dans le même ordre).

Quand débute la seconde saison, arrive une première vague de renforts : une dizaine d'unités exploratrices !

À ce moment, deux possibilités s'offrent à vous :

1 - La tactique prudente

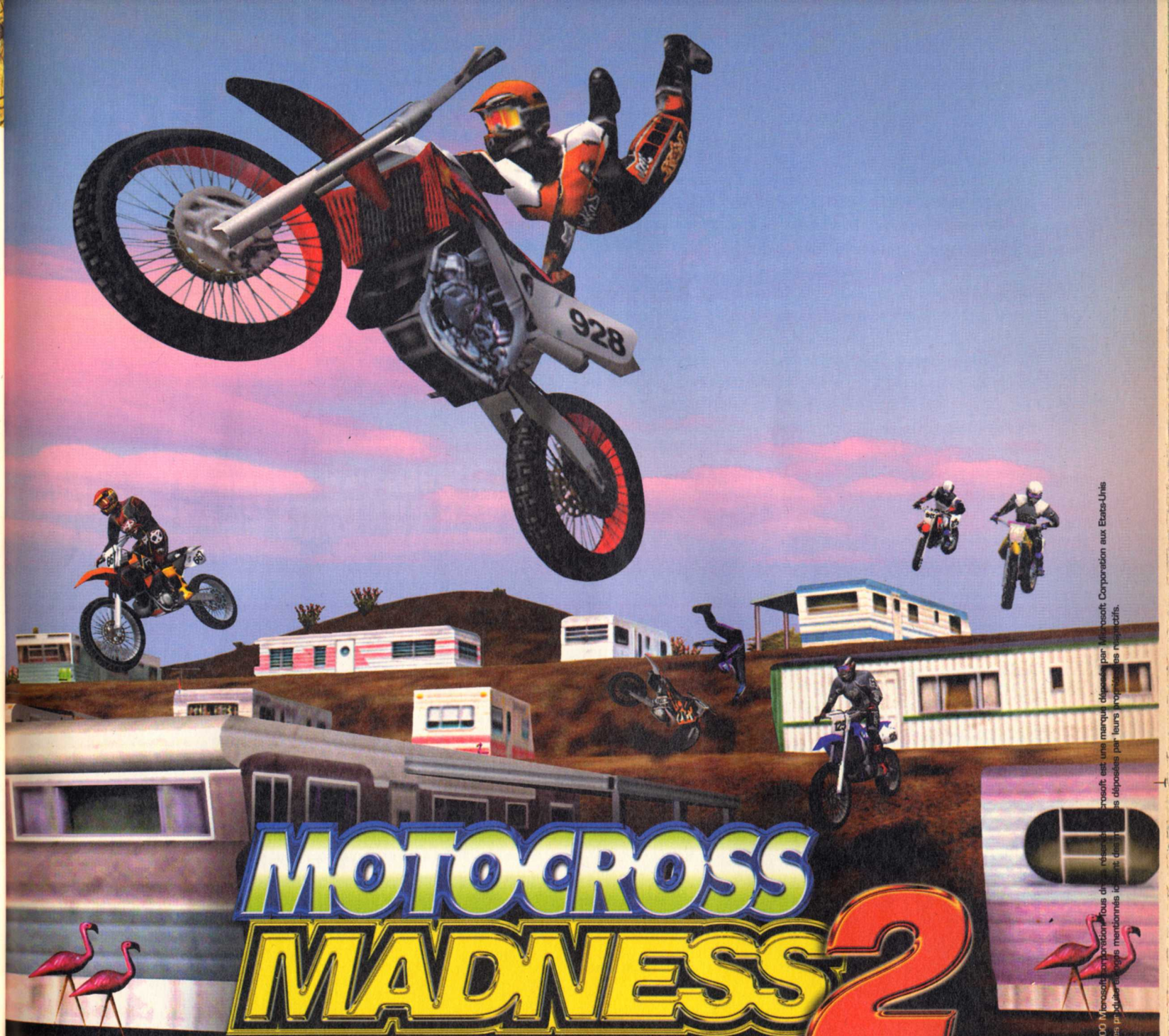
Avec vos exploratrices, dirigez-vous vers le bas de la carte, dans le coin droit séparé du reste par un cours d'eau (pour le passer durant les saisons autres que l'été, empruntez le tunnel). Cet endroit regorge de nourriture. Sécurisez-le avec vos exploratrices et quelques unités de votre ancienne armée (quelques artilleuses, placées sur une rive et pouvant canarder les ennemis qui tentent de traverser à la nage, seront efficaces).

Ne vous aventurez pas trop vers la gauche car la fourmilière des moissonneuses n'est pas loin et elles sont plutôt agressives. Avec le reste de vos troupes, sécurisez la zone en haut de votre fourmilière, où se trouvent quatre zones de matériaux.

Tenez la position jusqu'à la prochaine saison.

2 - La tactique de rush

Vous disposez d'une armada d'exploratrices, à la fois rapides et puissantes. Rien de tel pour se faire un petit rush ! Laissez un groupe d'exploratrices à la base ; faites un autre groupe d'ex-



MOTOCROSS MADNESS 2

100% pur adrénaline

C'est parti ! Enfourchez votre moto et semez vos adversaires dans la toute nouvelle version de Motocross Madness. Vous rêvez de plus d'action et d'environnements 3-D époustouflants ? D'épreuves nouvelles et exaltantes ? De vraies motos et de sensations fortes ? Accrochez-vous au guidon, partez à l'assaut des dunes et lancez-vous dans la course avec Motocross Madness 2.

Enfin pour que la perfection soit synonyme de sensation absolue, la manette SideWinder Freestyle Pro saura vous démontrer qu'adrénaline n'est plus un vain mot.

Maintenant, VOUS êtes le pilote !

Microsoft SIDEWINDER® Freestyle Pro

GOA Tous les jeux, tous les joueurs www.goa.com

HONDA

YAMAHA SPORTMOTORCYCLES

Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux

RCS Microsoft B 327 733 184 RC Evry. © 2000 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft est une marque déposée par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Les autres produits et noms de sociétés mentionnés ici sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

ploratrices et complétez-le par quelques unités corps à corps et artilleuses. Dirigez-vous vers le camp des rouges, en haut à gauche de la carte. Avec la vitesse à laquelle vous vous déplacez, vous pouvez tenter d'éviter les groupes d'opposition trop costauds. En effet, si vous arrivez à vos fins, ils mourront automatiquement, privés de nourriture.

Filez vers la fourmilière rouge et allez droit vers la reine. Vous ne devriez rencontrer aucun problème pour réduire ces ennemis à néant.

Je ne vous conseille pas d'essayer la même chose avec les moissonneuses : elles sont diablement plus nombreuses et plus coriaces !

Une fois les rouges tuées, vous disposez de toute une zone de la carte sans ennemis proches : un paradis de fourmis !
Pendant le rush, pensez quand même à jeter un coup d'œil au niveau de vos ressources et, si c'est nécessaire, privilégiez la recherche de nourriture.

Quel que soit votre choix, une fois le deuxième hiver passé, les renforts arrivent et vous terminez glorieusement la mission.

Mission 5

Carte 5

Dans cette mission, on vous demande de détruire non seulement la reine des naines mais également toutes les combattantes. La race des naines est réputée pour son nombre et les vagues incessantes de ses combattantes. **(Photos 06)**

Pour mener à bien cette mission, il va falloir être vil et fourbe. Ne cherchez pas à entrer en combat direct avec les naines ; même si vos fourmis sont en principe plus fortes qu'elles, leur nombre viendra à bout de toutes vos attaques. N'essayez donc pas de tactiques d'attaque directe, j'ai essayé pour vous et je me suis bien cassé les dents. Inutile de tenter un rush pour tuer la reine. Cela aurait pour conséquence immédiate une attaque de toutes les naines sur votre fourmilière et vous ne tiendriez pas le coup.

En fait, la faiblesse des naines, c'est qu'elles ne sont pas très agressives et adoptent une position très défensive. Elles attaqueront rarement votre fourmilière **(1)** et se contenteront de pourchasser vos ouvrières, chose qu'elles font très mal car elles ne sont pas très rapides. N'hésitez donc pas à envoyer vos ouvrières loin de votre base : elles ne craindront pas grand-chose.

De votre côté, vous disposez d'unités rapides : les éclaireuses. Utilisez-les pour une tactique de sape. Passez la première saison tranquillement, créez le plus d'ouvrières possible et gérez votre fourmilière comme dans les missions précédentes. Créez quelques combattantes supplémentaires pour garder la base, mais pas trop. Côté pièces, créez tout de suite un entrepôt, puis, dès que vous atteindrez les 500 en matériaux, créez un solarium. Restez-en là pour l'instant.

Dès le début de la deuxième saison, créez deux unités d'éclaireuses et profitez de vos stocks de matériaux : commencez à fabriquer des salles des gourdes (et créez les fourmis du même nom). En ce qui concerne votre base, veillez simplement à son entretien et faites des salles de gourdes dès que vous pourrez vous le permettre.

À l'extérieur, explorez au maximum le terrain et autorisez vos ouvrières à explorer une zone dès que vous la découvrez. Enfin, employez vos exploratrices (que vous grouperez) pour tuer le maximum d'ouvrières naines. Si une unité adverse vous cherche, fuyez ! (Petite astuce : si une unité vous colle de trop près, dirigez-vous vers la colonne de vos ouvrières : l'ennemi sera sûrement attiré par l'une d'elles et vous lâchera).

Grâce à la vitesse de vos exploratrices, vous devriez vite arriver à terrasser la majorité des ouvrières ennemies. Ne cherchez pas à utiliser plus de guerrières ou à engager quelque combat que ce soit, cela vous conduirait à perdre des unités. Je sais, c'est lâche comme tactique, mais vous verrez, ça finira par vous plaire de tuer de pauvres créatures sans défense !

6 Mission 5

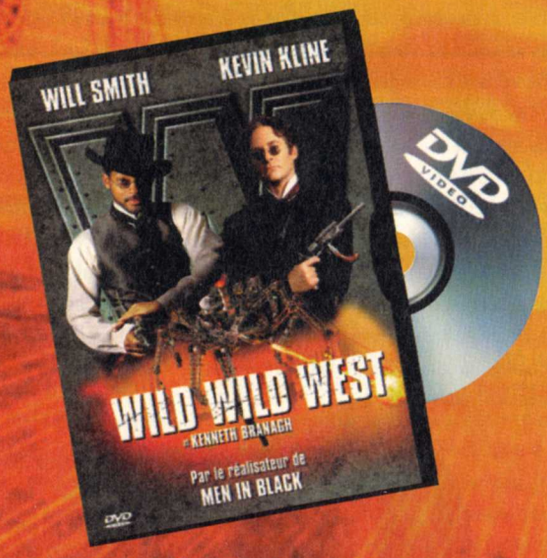
Passez deux saisons de cette manière. Si vous faites bien votre boulot, les naines seront très affaiblies (n'oubliez pas qu'elles aussi ont besoin de faire des stocks pour l'hiver). Vous devriez également couvrir toute la carte avec

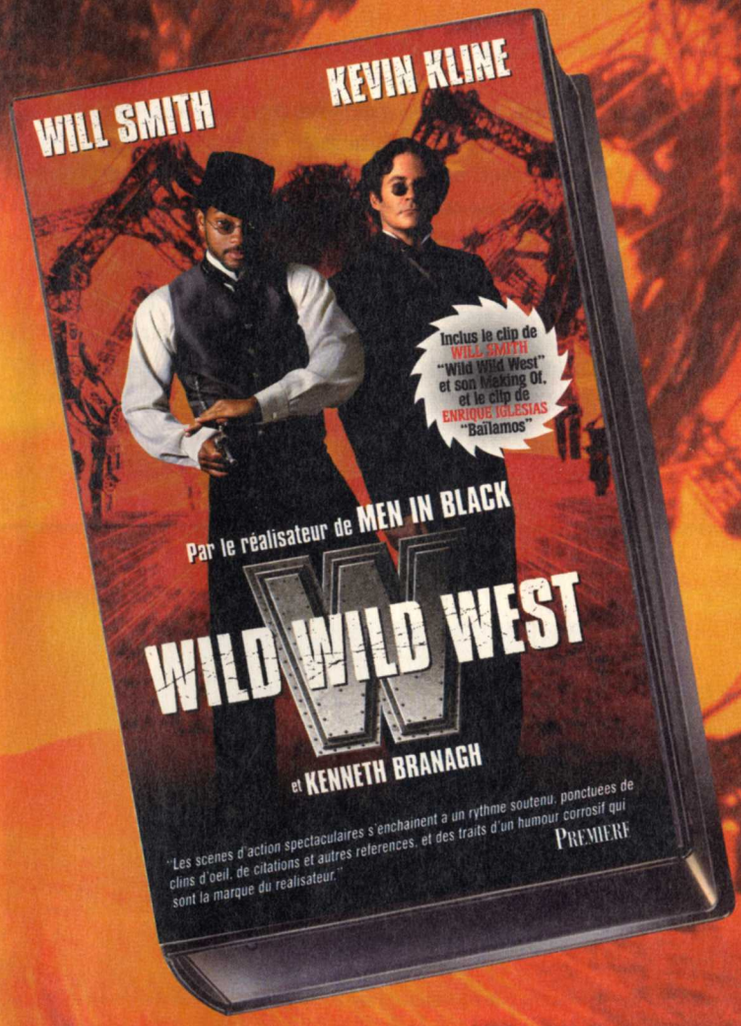
EN CASSETTE VIDEO LE 4 JUILLET

Déjà disponible en DVD VIDEO

Retrouve la méga star Will SMITH complètement déchainée dans une comédie déjantée, truffée d'action et d'effets spéciaux

WILD WILD WEST





Et joue en téléphonant au 08 92 68 04 59 (2,21 F la minute)

Pour gagner

- **10 séjours dans l'Ouest Américain**
- **75 repas pour 4 personnes chez HIPPOPOTAMUS RESTAURANT GRILL**
- **50 chemises en jean Wild Wild West**
- **500 bobs Wild Wild West**

WARNER HOME VIDEO

*** Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat valable du 1/07/00 au 31/08/00. 10 voyages dans l'Ouest Américain, 75 repas chez Hippopotamus, 50 chemises et 500 bobs Wild Wild West à gagner par tirage au sort national. Pour participer au tirage au sort sous forme d'instants gagnants, il suffit de composer le 08 92 68 04 59 (2,21 F/mn). Les gagnants sont ceux dont les appels coïncident avec l'instant gagnant. Remboursement de l'appel téléphonique sur la base de 0,63 F sur simple demande accompagnée d'un RIB en précisant la date et l'heure de l'appel à l'adresse du jeu (un seul remboursement par foyer : même RIB, même nom, même adresse). Remboursement du timbre sur simple demande au tarif lent en vigueur. Règlement complet déposé chez Me Le Honsec à Rambouillet (78) et disponible gratuitement à l'adresse du jeu. Un seul lot par foyer. Conformément à la loi du 06.01.78, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant sur nos fichiers en vous adressant à l'adresse du jeu : Grand jeu Wild West - cedex 3232 - 99323 Paris Concours.**

www.warner-home-video.fr

vos ouvrières sans qu'aucune unité de combat ne vienne leur faire la chasse. Il se peut cependant que cela vous prenne un peu plus de temps (une ou deux saisons supplémentaires) mais, encore une fois, vous avez le temps.

Quand vous verrez le nombre des naines décroître et leurs unités se cantonner près de leur fourmilière, c'est le moment. Créez quelques combattantes (tanks, corps à corps et artilleuses), joignez-les à vos exploratrices et partez vers la fourmilière naine **(2)** : leur reine ne devrait pas faire long feu. Tuez les dernières unités qui restent. Vous avez gagné !

Une autre tactique, plus classique (et moins vile) consiste à mettre vos adversaires en état de siège. Avec trois ou quatre unités d'exploratrices, tuez les naines qui se baladent sur la carte et faites-les reculer petit à petit jusqu'à leur fourmilière. Ensuite, amassez progressivement des troupes et tuez tout ce qui sort du périmètre que vous avez laissé aux naines. Et, plus vous avez de troupes, plus vous resserrez l'étau, jusqu'à atteindre la reine.

Un dernier tuyau : si les naines attaquent une de vos troupes et que vous êtes en sous-nombre (ce qui risque d'arriver au début), trouvez un arbre et faites-en le tour, le temps que les naines en fassent de même, elles se seront un peu dispersées, ce qui vous permettra de les prendre l'une après l'autre.

Mission 6

Carte 6

Dans cette mission, le but est de venir à bout de la reine des termites. **(Photo 07)**
Mais la première difficulté est avant tout de survivre ! Une rapide exploration faite, vous vous rendrez compte du manque de nourriture, sauf en un endroit qui regorge de bouffe, mais qui est gardé par une salamandre énorme **(1)** !

Si vous envoyez vos ouvrières, elles se font dévorer les unes après les autres ; si vous envoyez les combattantes dont vous disposez en début de mission, elles fuient et se font tailler en pièces. Pourtant il vous faut bien arriver à exploiter cette zone.

Sans cela, il sera impossible de passer correctement la première saison.
Au départ donc, contentez-vous des autres zones (situées tout autour de votre fourmilière **(2)** . Créez d'entrée de jeu cinq corps à corps, un tank et deux artilleuses (C'est peut-être un peu beaucoup mais j'en avais tellement marre d'essayer de battre ce reptile avec un minimum de troupes et de voir mes guerrières fuir comme des trouillardes que je me suis lâché. Ceci dit, ces troupes vous serviront plus tard et ne feront pas de gros dégâts dans vos réserves). Prenez votre petite troupe et allez faire un sort à la salamandre. Il est fort probable que, se rendant compte de sa faiblesse face à votre armée, la salamandre prenne ses pattes à son cou et file vers le cours d'eau. Inutile de perdre son temps à la pourchasser ou de craindre qu'elle ne revienne : l'hiver venu, elle mourra de froid. Attention ! Surtout n'oubliez pas de détruire les œufs de la salamandre qui se trouvent au milieu des zones de nourriture, sans quoi, vous aurez au réveil du printemps cinq charmantes petites salamandres prêtes à défendre leur territoire.

Une fois le problème de la nourriture résolu, il vous reste simplement à passer la première saison tranquillement. Les termites se trouvent sur une île, en bas à droite de la carte **(3)**. Ils viendront faire une petite attaque en été mais rien de bien méchant et votre petite troupe devrait suffire.

Profitez donc de ce moment pour faire des provisions. Vous avez ici la possibilité de faire un élevage de pucerons et de moucherons, et toujours celle de faire des salles de gourdes. Vous pouvez le faire si vos ressources sont suffisantes mais je ne vous le conseille pas. Tout d'abord, en ce qui concerne les moucherons. Ces derniers vous permettent de découvrir plus facilement la carte, or, si vous tenez ce magazine entre les mains, vous l'avez déjà, la carte ; à la rigueur ils vous permettront de trouver de nouvelles zones de ressources, mais elles sont franchement faciles à trouver, et le temps de faire votre salle de moucherons, vous les aurez déjà quasiment toutes découvertes. En ce qui concerne les salles de pucerons et de gourdes, cela peut apporter un petit plus à vos réserves, mais il ne me semble pas que ces salles soient très productives. De plus, il vous sera primordial de construire une deuxième salle d'éclosion ainsi qu'une salle de maturation des œufs. Ne gaspillez donc pas vos ressources matérielles.

Pour mener à bien vos récoltes, créez les nourrices et les constructrices cinq par cinq et les ouvrières dix par dix. Arrivé à quinze, arrêtez de produire des nourrices, stoppez à vingt pour les constructrices et jamais pour les ouvrières. Passez deux saisons de la sorte. La deuxième saison, créez trois unités exploratrices, deux corps à corps et trois tanks (c'est une suggestion toute personnelle, mais elle marche bien). Faites aussi une concierge pour garder vos murs.

Une fois deux hivers passés et vos stocks bien solides (2000 à 3000 de nourriture environ), vous êtes prêt pour les choses sérieuses. Si vous n'y êtes pas au bout de deux saisons, prenez patience, continuez le stockage encore une saison. Au printemps de la troisième saison, créez encore deux exploratrices et dirigez-vous vers la termitière. Attention, comme elle se trouve de l'autre côté d'un cours d'eau, il faudra attendre l'été. Pour réussir à avoir les unités assez tôt pour passer, préparez-vous comme je vous l'ai indiqué dès la saison précédente (si vos réserves vous

le permettent!) ; sinon au printemps, mettez les guerrières en haut du cycle des pontes et (si vous êtes vraiment pressé !) arrêtez les autres pontes en cours. Quand le "changement de saison" retentit, c'est le moment d'y aller !

La tactique d'attaque est assez simple et tient au fait qu'un termite, c'est assez basique comme insecte. Les termites vivent sur leur petite île, tranquilles, y z'embêtent personne et personne les z'embête. Alors faut pas les chercher, voyez ? Et si y'a des mecs qui s'approchent un peu trop prêt d'la termitière, y'a tout l'monde qui lui tombe dessus ! Les termites sortent tous et en font de la bouillie. Faut pas les chercher, les termites... Du coup, la tactique est la suivante : faites deux groupes, le premier composé de cinq exploratrices et deux corps à corps, l'autre, du reste de l'armée. Une fois sur l'île des termites, faites foncer ce dernier groupe droit sur la termitière. Tous les occupants ou presque vont lui foncer dessus. Peu importe, car c'est le deuxième groupe qui nous intéresse, l'autre n'étant qu'un leurre. Avec votre commando (de fourmis rapides, vous l'aurez remarqué), faites le tour de la bataille et dirigez-vous droit vers la termitière.

Là, les complications commencent... Mais la difficulté ne vient pas forcement du scénario ! Vous verrez en effet certainement votre ordinateur planter au cours de la grosse bataille, ou lorsque vous tenterez de pénétrer dans la termitière (j'ai eu ce problème régulièrement, et sur deux ordinateurs configurés très différemment l'un de l'autre). Dans ce cas-là, restez zen, n'insultez pas votre ordinateur, il n'y est pour rien (vous pouvez en revanche vous lâcher sur les développeurs du jeu, ils ne vous entendront pas, mais ça fait du bien). Une des solutions les moins pires que j'ai trouvées tient en deux points : premièrement, si ça rame trop, quittez le jeu et redémarrer votre ordinateur (qui se bloquera d'ailleurs certainement quand vous quitterez) ; ensuite, si ça plante quand vous rentrez dans la termitière, c'est peut-être que vous avez trop d'unités. Réduisez donc vos effectifs de commando, mais gardez suffisamment de troupes pour tuer les quelques gardes de la reine. La troupe que je vous ai proposée n'a pas fait planter mon ordinateur et s'est révélée suffisante pour réussir sa mission. Bonne chance, je ne peux malheureusement pas plus vous aider sur ce coup-là !

Autres conseils, relatifs à la termitière (et aux nids, fourmilières et ruches en tous genres), pour ne pas perdre un temps précieux dans les galeries ennemies : pour pouvoir déplacer la caméra dans les galeries, il faut qu'au moins une de vos unités y soit. Pour cela, avant de pénétrer dans l'enceinte ennemie, placez toujours vos troupes sur son dôme et cliquez ensuite sur le petit triangle d'entrée. Dès lors, vous serez plongé dans le noir et la caméra pourra tourner dans tous les sens sans que vous réussissiez à vous repérer. Allez

PC SOLUCES
Vous cherchez une ASTUCE, une SOLUCE ?
Les meilleurs jeux à gagner :
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

HUMONGOUS ENTERTAINMENT
Sam Pyjam, Pouce Pouce, Marine Malice et James Renard : Ils vous attendent sur le serveur HUMONGOUS 08 36 68 29 19

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live
Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner
3615 CINELIVE

CYBER PRESS PUBLISHING
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
Acclaim
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Quake III et Interstates 82 et
ACTIVISION
Tous nos derniers jeux à gagnez :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

cryo INTERACTIVE
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis (I et II) et en faisant un détour par les temples d' "Aztec" et par Venise, toutes les solutions de ces jeux sont sur : 3615 CRYO

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
DUKE NUKEM
Duke Nukem Forever bientôt sur le 3615 DUKE

EIDOS INTERACTIVE
Les TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS et FINAL FANTASY VIII, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 3615 FF7 · 08 36 68 19 22

GT
Discworld Noir, La Roue du Temps, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

KONAMI
Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

MICROÏDS
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
Trucs, astuces, solutions complètes et concours sur :
3615 TAKE2 - 08 36 68 57 75

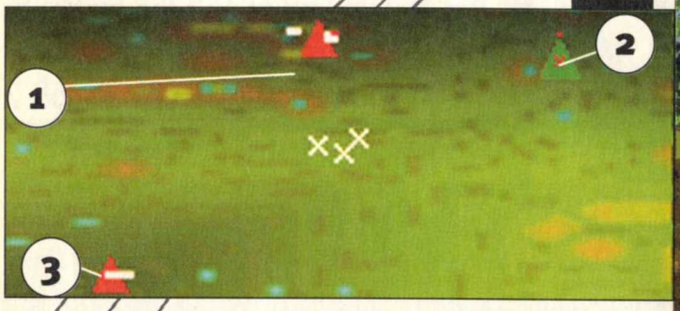
Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 38 : 2,21F/mn.

doucement, avec les flèches de direction gauche et droite, et trouvez le cône de lumière (il se peut qu'il soit mal placé (assez souvent, en haut à droite, dans un petit coin), ensuite, cliquez au bas du cône pour que vos fourmis entrent réellement. Vous pourrez alors bouger la caméra à peu près comme dans votre fourmilière (les seuls endroits où vous pourrez diriger la caméra étant ceux où vous êtes déjà allé).
Pour repérer assez vite la salle de la reine, il y a un truc tout simple : suivez les ouvrières ! Neuf fois sur dix, elles vont vers la salle de la reine. Je vous conseille toutefois de sauver juste avant de rentrer, et si vous vous plantez de chemin, de reprendre la sauvegarde. Il y a généralement trois chemins depuis l'entrée : la reine est en général vite trouvée, surtout si on utilise le truc des ouvrières.

Avec tout ça, et si vous n'avez pas balancé votre ordinateur par la fenêtre, nous devrions nous trouver à la mission 7...

Mission 7

Carte 7



Le but de la mission 7 est d'en finir avec vos ennemies jurées : les naines. Franchement, cette mission n'est pas difficile, à tel point qu'on aurait tendance à se compliquer l'existence. En effet, les naines ne représentent pas une grosse embûche et n'ont pas le nombre de la mission 5. Mais il y a les abeilles pour venir vous embêter un peu. Alors ne faites pas le termite : ne perdez pas votre temps et vos guerrières à détruire ces ennemis sous prétexte qu'ils vous embêtent. J'ai fait l'essai pour vous (je suis un peu termite sur les bords) et j'ai passé un après-midi entier à essayer de détruire les abeilles, en vain (même en tuant leur reine, ce qui n'est pas facile...). Alors, concentrez-vous sur l'objectif. **(Photos 09, 10)**

En fait, les abeilles ne sont pas très gênantes. Leur ruche se trouve à gauche de la carte **(1)**, et elles viendront chasser vos ouvrières si ces dernières s'approchent trop près de leurs propres zones de ressources. De temps en temps, elles viendront attaquer votre fourmilière **(2)**, mais c'est assez rare et elles ne viennent jamais en masse (enfin, pas à ma connaissance en tout cas !).

Comme par hasard, toutes les ressources (ou presque) se trouvent du côté des abeilles...

Mais si celles-ci sont rapides en vol, elles devront se poser pour attaquer, ce qui au final, les rend plutôt lentes : elles ne feront pas beaucoup de dégâts parmi vos ouvrières.

Commencez donc par faire des nourrices, des ouvrières et un entrepôt (vous devez commencer à avoir l'habitude, non ?!). Une fois les ressources entrées,

9 Mission 7

10 Mission 7

commencez à vous constituer une armée. Privilégiez les unités rapides, afin de courser les abeilles assez facilement. Car en effet, le but de vos troupes va être, dans un premier temps, de sécuriser les zones de ressources. Pour cela, une fois un groupe assez costaud mis en place (exemple : trois exploratrices, deux soldates de la reine, un tank, deux corps à corps - attention : faites ces unités petit à petit, suivant les entrées de nourriture, et sur plusieurs saisons si nécessaire) vous trouverez assez vite une zone où les abeilles ne vous attaquent pas en masse (si c'est le cas... fuyez !). Tentez de combattre au maximum deux unités à la fois. Si vous en avez la possibilité, tuez des ouvrières, ça ne sert sans doute à rien mais cela vous aidera à vous sentir maître des lieux (surtout si vous êtes un brin mégalo). Vous avez toujours la possibilité, pour arrondir vos fins de saisons, de construire des salles des

pucerons et des gourdes, mais vous savez ce que j'en pense...
Passez deux ou trois saisons de la sorte, ce qui ne devrait pas vous poser trop de problèmes si vous savez rester sage. Grossissez peu à peu vos troupes (privilégiez les unités rapides : exploratrices et soldates de la reine), mais vous n'avez pas besoin de l'armée du siècle ! (suggestion : trois exploratrices, trois soldates de la reine, deux tanks, deux artilleuses, deux corps à corps).

Avec tout ça, dirigez-vous vers la fourmilière naine **(3)** (laissez bien sûr une unité ou deux et une concierge à la fourmilière) qui se trouve en bas à gauche de la carte. Surtout, détruisez toutes les unités ennemies rencontrées en chemin (vous allez comprendre pourquoi bientôt). Allez dans la fourmilière ennemie, qui est peu défendue. Trouvez la reine, tuez-la. Aucune difficulté normalement. Ensuite ce n'est pas tout à fait fini, puisqu'il faut encore tuer toutes les naines. Si certaines ont fuit, ou que vous ne les avez pas rencontrées en chemin, il va falloir les retrouver, les rattraper et les massacrer. Cela peut être un peu laborieux (et rasoir aussi...), voilà pourquoi il vaut mieux prendre les devants !

Mission 8

Ici, le but est de tuer la reine des abeilles. Vous voyez, il suffisait d'être un peu patient ; vous alliez de toute façon vous les faire, ces sales abeilles. Autant le savoir tout de suite, il n'y a pas une, mais deux reines des abeilles, situées dans deux ruches différentes et assez proches **(1)** et **(2)**, ce qui fait qu'on peut parfois se mélanger les pinceaux ou ne pas remarquer la présence de l'une des deux ruches. De plus, la carte étant très grande, on a du mal s'y retrouver.

Tiens, justement, parlons de la carte. On peut la diviser en trois. La première zone est une petite île à droite de la carte : c'est là que se trouve votre fourmilière **(3)**. Faites-en tout de suite le tour afin d'y trouver les ressources. Il y a un tunnel pour franchir le cours d'eau et, à côté de la sortie, trois zones de nourriture à exploiter. La deuxième partie de la carte est une autre île tout en longueur, de l'autre côté de la carte. C'est l'île des abeilles. Entre les deux, une immense zone de terrain où il n'y a rien, si ce n'est des prédateurs. À éviter donc ! **(Photos 11, 12)**

En fait, les zones de nourriture ne suffisent pas à nourrir vos protégées qui crèveront de faim si vous ne réagissez pas. Mais comme vous avez super bien écouté le briefing de votre reine, vous avez compris que ces fourmis ont plein d'idées géniales et qu'elles ont trouvé le moyen de parer à tout manque de nourriture. Tiens ! Je vous le disais ! Vous avez la possibilité de construire des salles de mycélium qui, contrairement aux autres salles de bouffe, sont productrices. Et même un peu trop ! Si vous ne les videz pas assez vite, le champignon se propagera dans les couloirs ainsi que les autres pièces et les endommagera. À part ça, le mycélium est la (seule) solution pour s'en sortir.

Donc, départ comme d'habitude puis, après l'entrepôt, créez une salle du mycélium. Ensuite, à vous de voir : si vos entrepôts ne se remplissent pas trop vite créez deux salles de mycélium pour un entrepôt sinon, une salle pour un entrepôt (faites l'entrepôt d'abord, parce que sinon, c'est difficile de mettre les champignons dedans...!). Comme pour l'épisode 7, les abeilles ne seront pas trop agressives et viendront juste taquiner vos ouvrières de temps en temps. Alors, faites quelques unités pour défendre la fourmilière (une concierge, bien sûr, et deux corps à corps ou une unité d'élite de la reine), puis préparez votre commando en suivant le même exemple que pour la mission 6, mais cette fois, remplacez les corps à corps par des unités d'élite. Tout ceci devrait vous prendre deux saisons, peut-être trois.

Afin d'éviter toute déconvenue, faites partir votre commando au printemps, il devrait arriver au début de l'été au bord du ruisseau qui longe l'île des abeilles. Vous avez deux possibilités : prendre par en haut, ou par en bas. C'est au choix, et ça ne change rien. Par contre, ne passez jamais par le milieu, en face des ruches ! Deux dizaines d'unités ennemies vous y attendent. Autre raison pour arriver en été : si vous ne pouvez passer à la nage, vous devrez emprunter le tunnel qui se situe... exactement au milieu **(4)**. Il y a plus discret comme arrivée !

Reste à perpétrer l'assassinat parfait. Si quelques abeilles traînent du côté de la ruche (trois ou quatre unités, pas plus !), vous pouvez vous les faire. Au cas où de trop nombreuses ennemies vous tomberaient dessus, baladez-les un peu et foncez sur la ruche ; mais une fois à l'intérieur, il faudra faire vite ! Les reines ne sont pas très loin de l'entrée, et si vous réussissez à pénétrer la ruche, vous ne devriez pas avoir de problèmes. Si votre commando ressort de la première ruche en assez grande forme, il peut tenter la deuxième. Sinon, préparez un deuxième assaut pendant le reste de la saison, et au printemps, remettez ça.

Et voilà, terminé les abeilles ! Elles avaient qu'à pas vous chercher ! Allez, dans votre lancée, vous allez rencontrer leurs cousines, les guêpes, au niveau 9...

Mission 9

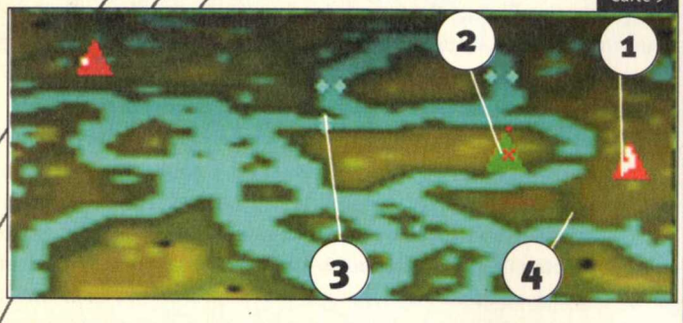
À mon avis, ce niveau est le plus difficile du jeu. Alors attendez-vous à devoir vous accrocher, même en suivant mes conseils. Pour vous donner une idée de ce qui vous attend, le niveau s'appelle "pénurie". Pas de bouffe, pas de matos. Rien que vous, les tisserandes, et les guêpes... **(Photo 13)**

Dès le début de la partie, les problèmes s'accumulent : votre reine refuse de pondre parce que les salles de maturation et d'éclosion sont trop pleines, vous avez deux tanks bloqués sur une île, et la fourmilière des moissonneuses **(1)** est à deux pas de chez vous **(2)** !

Prenons les choses dans l'ordre. Envoyez vos ouvrières sur les ressources aux alentours (et strictement aux alentours !), ensuite demandez à votre reine de pondre des ouvrières et des cultivatrices (ainsi que, comme d'habitude, un petit nombre de nourrices et de constructrices) : c'est là qu'elle va vous dire qu'elle ne veut pas pondre (cette grosse feignasse... c'est bien le moment de faire son caprice). Au deuxième cycle, demandez-lui de pondre dix unités d'élite. Il se peut que vous vous fassiez attaquer très vite alors, reprenez la sauvegarde, et demandez-lui de faire des guerrières d'entrée (bon, ça, je pense que vous l'auriez trouvé sans moi !).

Deuxième chose, les tisserandes. Elles sont comme vous, elles débutent et ne possèdent que quelques unités de défense. N'hésitez pas ! Rushez ! Prenez vos trois explo et tuez une par une les unités qui vous barreront le chemin. Allez le plus vite possible vers la reine, qui n'est pas dure à trouver car leur fourmilière est comme la vôtre, toute petite.

Carte 9



Une fois revenu à votre base, la nourriture étant rentrée, un coléoptère est apparu dans la pièce qu'on vous a donnée dès le début. Sélectionnez-le et envoyez-le prendre les tanks (un par un). Sélectionnez le coléo puis cliquez une fois sur l'unité à charger. Pour décharger, cliquez d'abord sur l'interface "décharger le coléoptère", puis sur l'endroit où vous voulez que soit déposée votre unité).
Voilà un bon début !

Ensuite, il va falloir serrer les dents. Les guêpes **(3)** vont vous attaquer régulièrement et s'en prendre à vos ouvrières. Vous n'avez qu'une seule chance pour vous en tirer : faire des salles de bouffe à l'intérieur de votre fourmilière. Je suis plutôt pour faire cinq salles de mycélium, mais trois salles de mycélium et deux ou trois salles de gourdes, ce n'est pas mal non plus. Afin d'économiser le matériel de construction au maximum, vous pouvez construire vos pièces par-dessus les salles des gardes (vous remarquerez qu'elles sont nombreuses). Cependant, sachez que si les salles sont disponibles tout de suite (autre avantage), elles seront dans un état de délabrement avancé et nécessiteront un bon entretien. À éviter lorsque votre fourmilière craque de partout !

Petit à petit, remplacez vos ouvrières extérieures par des cultivatrices à l'intérieur.
Mettez en avant la culture du mycélium, la collecte de matos et l'entretien des salles (l'entretien en premier car c'est la condition d'une bonne production). Laissez au moins trois unités d'élite près de votre fourmilière (ou à l'intérieur) car les guêpes s'immisceront régulièrement chez vous. Faites également des groupes de patrouille et essayez de protéger du mieux que vous pouvez vos ouvrières . Voilà pourquoi il faut les envoyer le plus près possible de la fourmilière. Les guêpes peuvent voler (ça n'est un scoop pour personne...) et vont donc beaucoup plus vite que vos patrouilles, alors essayez d'étendre le moins possible leur zone d'intervention. De plus, de nombreux prédateurs rôdent aux alentours. Évitez les plus inoffensifs (qui sont souvent les plus gros) et tuez en priorité mantes religieuses et grosses guêpes.

Le problème de ce niveau, c'est que, dès qu'un des éléments foire, tout le reste commence à foirer de concert. Sauvegardez souvent, et si ça va mal, reprenez la partie et essayez de mieux réagir maintenant que vous savez ce qui vous attend. Si vous voulez vous donner un peu de liberté côté bouffe, il

13 Mission 9

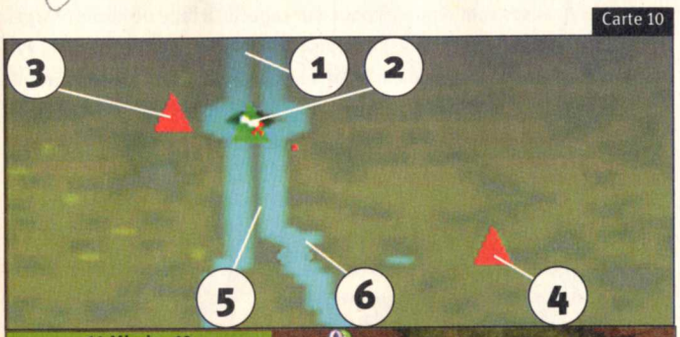
y a, sur l'île juste en bas de la votre **(4)** , deux ou trois grosses limaces inoffensives qui, une fois tuées, vous fourniront un peu de nourriture.
Il existe une autre technique qui consiste à ne pas faire de patrouilles, à rester terré dans sa fourmilière et à faire un maximum de concierges (qui ne consomment pas beaucoup de bouffe, contrairement aux soldates d'élite) et un maximum d'ouvrières pour remplacer les pertes. La réussite de cette technique d'attente tient quand même pas mal à l'agressivité des guêpes, je la trouve pour ma part un peu trop attentiste (c'est long d'attendre terré au fond d'une fourmilière et de regarder des stats), mais elle fonctionne quand même.

Pour les kamikazes, il y a aussi la possibilité de détruire la reine des guêpes. Il faut pour cela faire diversion avec un groupe de cinq unités environ et déposer avec le coléoptère une unité (d'élite de la reine) près du nid. Ensuite, foncez jusqu'à la reine. Bon courage pour ceux qui voudront essayer !!

Il y a cinq saisons à tenir de cette manière, c'est long mais c'est le prix à payer pour arriver à la mission 10.

Mission 10

Carte 10



Dans cette mission, il vous faut vous débarrasser des moissonneuses. Or, vous vous apercevrez assez vite qu'en plus, il faut se taper des fourmis rouges. Et en plus, au début, vous n'avez même pas de reine ! Mais ne vous inquiétez pas, avec un peu de méthode, cette mission n'est pas difficile. **(Photo 14)** Tout d'abord, vous devez escorter la princesse **(1)** jusqu'à votre fourmilière **(2)**. Avant même de faire ça, envoyez les ouvrières collecter les ressources. Allez hop, au boulot, c'est pas parce que la patronne n'est pas là qu'il faut se tourner les pouces ! Dites également aux ouvrières de construire une salle de la reine, une des éclosions et une de maturation. Tant que vous y êtes, demandez-leur aussi de refaire un entrepôt (mais seulement une fois que les trois autres pièces ont été fabriquées). Pendant qu'elles font tout ça, sélectionnez le groupe de la princesse et partez vers la fourmilière qui n'est pas loin, plus bas.

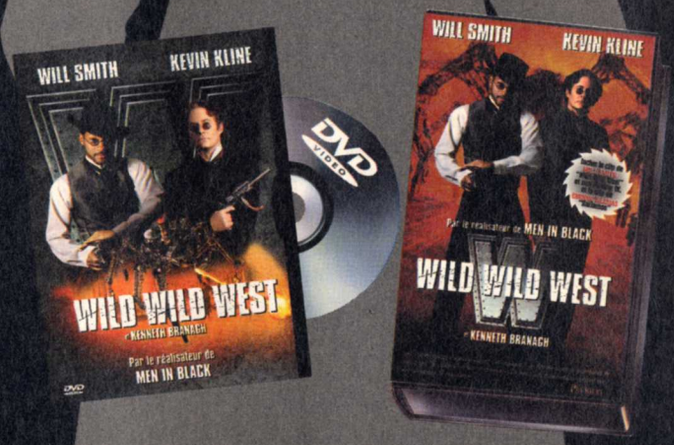
La carte est composée de trois parties séparées par de petits cours d'eau (il me semble que j'ai déjà dit ça plusieurs fois...). Partie à gauche : l'île des rouges **(3)** ; à droite : l'île des moissonneuses **(4)** ; au centre : la vôtre. Cette dernière est en plus habitée par des prédateurs assez gros : les cerfs-volants. Pour le moment, évitez-les soigneusement et précipitez-vous à l'intérieur de la termitière désaffectée (oui, vous squattez une termitière).

Une fois la princesse installée dans la salle de la reine, elle se transformera en reine et pourra se mettre à pondre (si bien sûr les pièces d'éclosion et de maturation sont prêtes). Comme d'habitude : ouvrières, nourrices et constructrices. Vous pouvez faire quelques unités de combat si vous voulez, mais vous avez déjà une bonne petite garnison. Mais comme vous disposez de pas mal de ressources...

Grand concours
WILD WILD WEST

LE MAGAZINE DU CINÉMA
Ciné Live
www.loisir.net

Gagnez des K7 et des DVD de WILD WILD WEST avec Will Smith



En jouant sur le
3615 CINE LIVE

3615-3668 : 2,21 F/mn

Concours organisé en juillet-août 2000

À ce sujet, n'envoyez pas vos ouvrières trop loin afin qu'elles fassent le moins de trajet possible. N'entrez pas en conflit pour l'instant avec les cerfs-volants, il vous serviront bientôt.

En effet, dès que l'été arrive, les rouges viennent vous attaquer. Restez à l'intérieur de votre termitière et, dès qu'une unité s'approche, massacrez-la. Une fois sorti, dirigez systématiquement vos ennemies vers les cerfs-volants. Elles ne pourront s'empêcher de leur rentrer dedans. Avec l'aide de ces gros insectes, repousser les rouges est un jeu d'enfant.

Une fois les rouges calmées, les cerfs-volants vont commencer à s'en prendre à vos ouvrières. C'est le bon moment pour les calmer eux aussi. Envoyez toutes vos troupes à la fois, sur un seul de ces prédateurs. Ils sont en effet robustes et assez puissants, mieux vaut donc en venir à bout assez vite.

Passez l'hiver tranquille, faites des provisions ; plus rien ne vous en empêche maintenant. Privilégiez les recherches de bouffe et de matos, et n'envoyez vos ouvrières loin que pour les ressources qui en valent vraiment la peine (les champignons par exemple ; regardez la doc', la valeur des ressources y est indiquée).

Au printemps, créez au maximum cinq ou six unités de plus (soldates d'élite de la reine et exploratrices) et continuez à faire vos stocks. Au bas de votre bande de terre, il y a des ressources de grande valeur gardées par un lézard assez impressionnant **(5)**. Si vous voulez les récupérer, envoyez tout de suite toutes vos troupes sur lui. Personne ne pourra venir vous attaquer, et ce prédateur aussi, il vaut mieux l'attaquer en masse.
Dès le début de l'été, traversez le cours d'eau et dirigez-vous vers la fourmilière des rouges. Celles-ci ne devraient pas vous résister longtemps. Allez directement sur les artilleuses qui seules sont capables de faire des dégâts dans vos rangs.

J'ai développé à ce sujet une petite tactique qui vaut ce qu'elle vaut : groupez toute votre armée et attaquez en masse les unités ennemies. Vos artilleuses vont se mettre immédiatement en retrait et commencer à arroser l'adversaire... et celles des rouges également. À ce moment, défaites le groupe (re-cliquez sur le bouton "groupe"), sélectionnez des exploratrices (qui sont en général en tête de l'armée) et foncez sur les artilleuses rouges qui, au corps à corps, valent que dalle. Une fois leur soutien dissout, les autres rouges ne valent pas mieux. Une fois le terrain dégagé, la fourmilière rouge ne devrait compter que trois ou quatre unités et... la reine.

Voilà une bonne chose de faite, les rouges ne sont plus qu'un mauvais souvenir ! Maintenant, il vous reste à préparer l'attaque contre les moissonneuses.

Le point très positif de l'histoire, c'est que les moissonneuses ne vous attendent pas (eh oui, vous squattez une termitière, vous vous souvenez ?). Alors, tranquille, faites comme pour les saisons précédentes, rentrez des stocks et faites des unités petit à petit (toujours en privilégiant élite et explo).

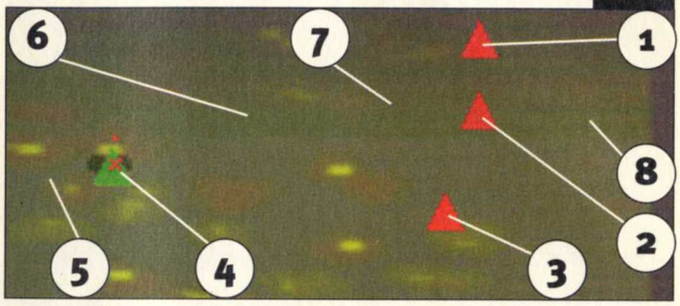
Une ou deux saisons devraient vous suffire pour préparer une bonne armée. Quand vous êtes prêt, attendez l'été ou, si vous êtes pressé, empruntez le tunnel **(6)**.

Les moissonneuses sont réputées pour leur capacité à faire de fortes charges (elles ont une grosse tête). Alors, à moins d'être vraiment en surnombre, évitez de leur rentrer dedans de plein fouet, elles pourraient laminer votre avant-garde en un clin d'œil. Essayez de les contourner, de les fixer avec deux ou trois unités, et de les prendre à revers avec trois autres. Une fois à l'arrêt, elles sont très vulnérables.

Le nombre des moissonneuses est plus important que celui des rouges, mais si vous êtes bien préparé et si vous suivez les conseils de combat, vous devriez vous en sortir sans trop de problème.
Taillez leur reine en pièces, et en route pour la dernière mission !

MISSION 11

Carte 11



Dans cette mission, le but est simple : tuer tout le monde. Et ensuite, une fois cela fait, il vous faudra escorter 103 683 ème jusqu'au bout de la carte. Mais tout d'abord, concentrons-nous sur la bataille. **(Photos 15, 16, 17, 18, 19)**

Vous avez trois adversaires dans cette dernière mission : deux tisserandes **(1)** et **(2)** et une moissonneuse **(3)**.
Au début de la mission, vous n'avez dans votre fourmilière **(4)**, que des ouvrières. Créez tout de suite au moins deux unités de gardes d'élite de la reine, car vous serez bientôt attaqué par des tisserandes (une unité par une unité). Ensuite, faites un max d'ouvrières et commencez votre armée (par dix ou quinze élite et explo. Comprenons-nous bien : quinze explo c'est trois unités de cinq). Créez également trois ou quatre nourrices et autant de constructrices. Vous pouvez également créer des artilleuses, mais sachez qu'elles ralentiront vos troupes et que, les explo tout comme les élite possèdent une poche d'acide formique. Côté ressources, vous ne serez pas embêté, le niveau en regorge ! Évitez d'envoyer vos ouvrières trop loin, toujours pour accélérer au maximum le mouvement (pensez que pendant que vous monter votre armée, les autres en font autant...). Au cours de ce premier été, ce sont surtout les tisserandes qui viendront faire un petit tour du côté de votre fourmilière, pour voir si tout va bien pour votre reine. Et comme ce sont des fourmis très conviviales, elles ne peuvent s'empêcher d'amener des amis avec elles : elles détourneront systématiquement de gros prédateurs vers vous (mantes religieuses, cerfs-volants et coléoptères).

Pour toutes ces bestioles, attaquez en bloc compact. Mais attardez-vous en priorité sur les fourmis ennemies ; les prédateurs, eux, ne peuvent pas rentrer dans votre base.

Attention tout de même ! Vous avez beaucoup de nourriture à votre disposition, mais quand même ! Songez que vous n'avez pas beaucoup d'ouvrières et que, si la nourriture est à portée de main (ou plutôt, de mandibule), elle n'est comptabilisée qu'une fois dans vos stocks. Alors si vous montez votre armée trop vite, vos ouvrières ne suivront pas, et en hiver...

Autre chose à propos de la bouffe : pour éviter de voir vos stocks baisser dangereusement pendant le décompte de l'hiver (alors que vous avez rentré vos ouvrières) et pour ne pas avoir à attendre que les niveaux remontent au printemps, faites tout de suite des salles de mycélium (deux ou trois), cela vous apportera de quoi pallier le manque dû à l'hiver, et donc de gagner un temps précieux.

À la fin de la première saison, vous devriez disposer d'une douzaine d'unités. Dès le printemps, refaites en priorité des guerrières. Avec quinze unités vous devriez avoir de quoi vous faire tranquillement les premières tisserandes. Procédez dans cet ordre : d'abord les tisserandes du haut, puis celles du milieu, et enfin les moissonneuses du bas.

15 Mission 11

Mais d'abord, les premières tisserandes. Nous les connaissons déjà : elles sont rapides et possèdent des artilleuses, par contre, elles sont petites. Privilégiez donc le combat de masse, avec vos grosses soldates d'élite. Foncez-leur dans le tas à ces minus !

Il se peut qu'une fois la première reine anéantie, vos forces soient encore convenables. Vous pouvez alors tentez la deuxième fourmilière dans la foulée ! Mais vous n'êtes pas obligé (je suis plutôt un joueur fonceur qui commence à réfléchir une fois que son armée s'est faite laminée et qui se dit : "Tiens, je suis peut-être allé un peu trop vite là...", mais tout le monde n'est pas comme ça...). Vous pouvez très bien préparer une autre expédition pour l'automne, ou même pour le printemps prochain. Sachez toutefois que vous aurez à essuyer les attaques des deux autres fourmilières, surtout pendant l'été. Mais l'avantage, c'est que les troupes qui vous resteront après la deuxième fourmilière ne seront plus à faire !

Car pour les derniers ennemis, les moissonneuses, l'affaire ne sera pas aussi facile. Nous l'avons déjà vu, il vaut mieux ne pas foncer tête baissée avec celles-là. Mieux vaut essayer de les fixer comme je vous l'ai déjà dit... Ce qui est sûr c'est qu'il vous faut du nombre pour ce dernier combat. Disons qu'avec six explo, six élite, deux artilleuses, deux tanks, ça devrait aller (je cite ce que j'ai utilisé).

Petite astuce pour gagner du temps : si, quand vous arrivez, vous voyez les moissonneuses vous foncer dessus en masse (les avant-gardes vont d'abord reculer et se regrouper), vous pouvez vous dire que vos troupes sont trop justes. Par contre, si vous voyez que le petit carré indiquant leur nervosité vire au violet en vous voyant, c'est très bon signe : elles paniquent ! Vous pouvez faire des essais avant de vous lancer dans la bataille.

Une autre tactique, peut-être un peu plus longue, est celle du siège, que nous avons déjà rencontrée pour le niveau 5. Avec seulement cinq ou six unités (rapides de préférence), allez tuer toutes les avant-gardes et avancez petit à petit en amenant des renforts jusqu'à les confiner sur leur base. Ensuite, tuez tout ce qui sort du dôme. Quand vous sentez qu'elles commencent à bien faiblir et que vos forces sont suffisantes, investissez la fourmilière.

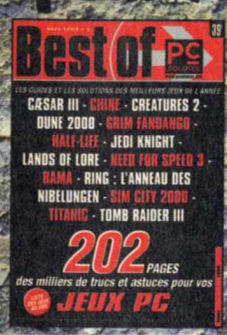
En même temps que vous préparez cet ultime combat, faites pondre à votre reine (ou en tout cas, mettez-les en réserve à votre fourmilière) quatre ou cinq unités d'exploratrices. Il faut qu'elles soient prêtes dès que la dernière moissonneuse est abattue. En effet, dès ce moment (ça vient très vite alors soyez vigilant), 103 683e pointe le bout de ces antennes à gauche de votre fourmilière **(5)**. Les ennemis étant vaincus, cette exploratrice un peu folle tient à mettre son projet à exécution : aller au-delà des bords du monde pour découvrir ces êtres mystérieux que sont les doigts, énormes boules roses se déplaçant en troupeau de cinq. Si vous voyez que vous n'aurez pas les cinq unités d'explo à temps, ne tuez pas la reine des moissonneuses ou la dernière unité ennemie tout de suite, vous pouvez vous payer le luxe de prendre le temps.

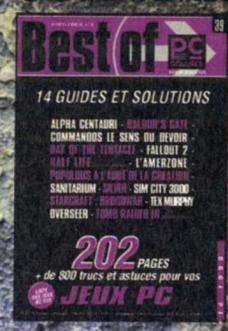
16 Mission 11

Best of PC & Hors Série

3 numéros Best Of pour 79 FF

(+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 5*





Le Best Of PC n°2 est épuisé

N°6 **+ de 1400 trucs et astuces pour vos jeux**
15 solutions complètes : Alien Vs predator, Baldur's Gate, la légende de l'île perdue, Commandos : le sens du devoir, Darkstone, Discworld noir, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might and Magic III, King's Quest, masque d'éternité, Lands of Lore III, Outcast, Resident Evil 2, shadowman, Star Wars : la menace fantôme, Tomb Raider 2 version longue, Total Annihilation : Kingdoms

N°5 **+ de 800 trucs et astuces pour vos jeux**
14 solutions complètes : Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half-Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
14 solutions complètes : Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux**
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°1 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

H.S. Internet Facile 29 FF

H.S. PC-Matos 39 FF

1

2

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS , B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN) **E-MAIL : abonnement@loisir.net**

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ❑1 - ❑3 - ❑4 - ❑5 - ❑6

P537A1

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 23 (page réassort PC Soluces)

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"Internet facile"** au prix de 39 FF* (29 FF + 10 FF de port.)

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°1"** - ☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°2"** au prix de 49 FF* l'exemplaire (39 FF + 10 FF de port.)

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance :** 19

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** ..... **e-mail** .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire fin : ☐☐

Signature obligatoire :

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 46. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net
« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N°S 4 À 35, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 16 ÉTANT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES**, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AGE OF EMPIRES	14
AGE OF EMPIRES II	32
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11
ATLANTIS 2	32
AZTEC	32
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DARKSTONE	31
DIABLO	10
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30
DRACULA	32
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10
DRAKAN	31
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
DUNGEON KEEPER 2	29
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	BO3
FALLOUT 2	25
FAUST	32
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FINAL FANTASY VIII	35
FRANKENSTEIN	BO1
GABRIEL KNIGHT 2	BO1
GABRIEL KNIGHT 3	33
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT(2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. II	12
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HEXEN 2	19
HOMEWORLD	32
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
KINGPIN	31
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
LA ROUTE DU TEMPS	35
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LANDS OF LORE 3	28
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
OUTLAWS	11
PARIS 1313	35
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
PHARAON	33
PLANESCAPE TORNEMENT (1ÈRE PARTIE)	35
POD	10
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
QUAKE III	34
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RESIDENT EVIL 2	29
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SHADOW MAN (SOLUCE) (1E PARTIE)	30
SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
30SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
SWAT 3	35
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE LAST RESORT	10
THE LONGEST JOURNEY	35
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE NOMAD SOUL	33
THE PANDORA DIRECTIVE	12
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	BO1
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER II	14
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE	34
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
WARWIND	BO1
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 - Par minitel : 3615 PC SOLUCES****
** 3615 et 3668 : 2,23 F/mn

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX N° Indigo 0 825 001 707 (0,99 F TTC/MN) **E-MAIL : abonnement@loisir.net**

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 ❑36 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*)** LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ **«BEST OF PC SOLUCES N° 1»** - ❑ **«BEST OF PC SOLUCES N° 3»** - ❑ **«BEST OF PC SOLUCES N° 4»** **AU PRIX DE 49 FF**(*)** LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ **«BEST OF PC SOLUCES N° 5»** - ❑ **«BEST OF PC SOLUCES N° 6»** **AU PRIX DE 49 FF**(*)** LE NUMÉRO, PORT INCLUS

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE 19

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 46. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net

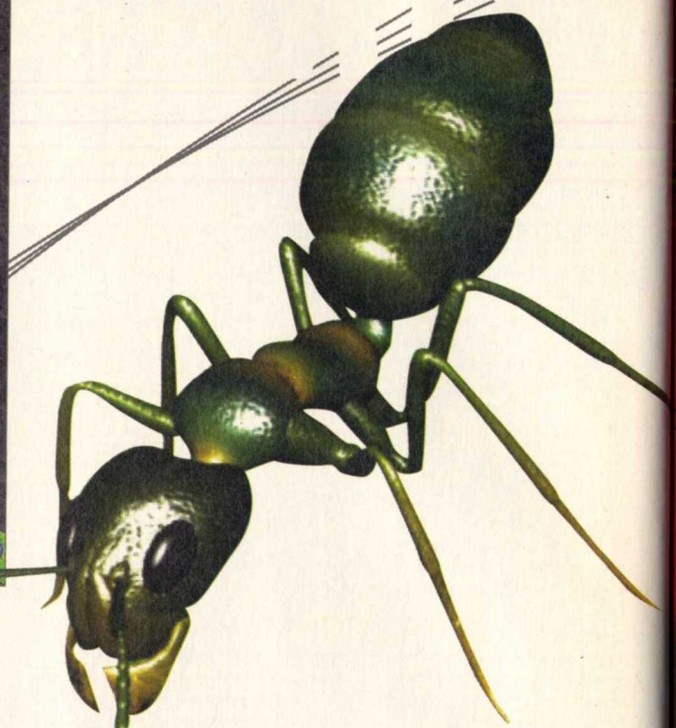
❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

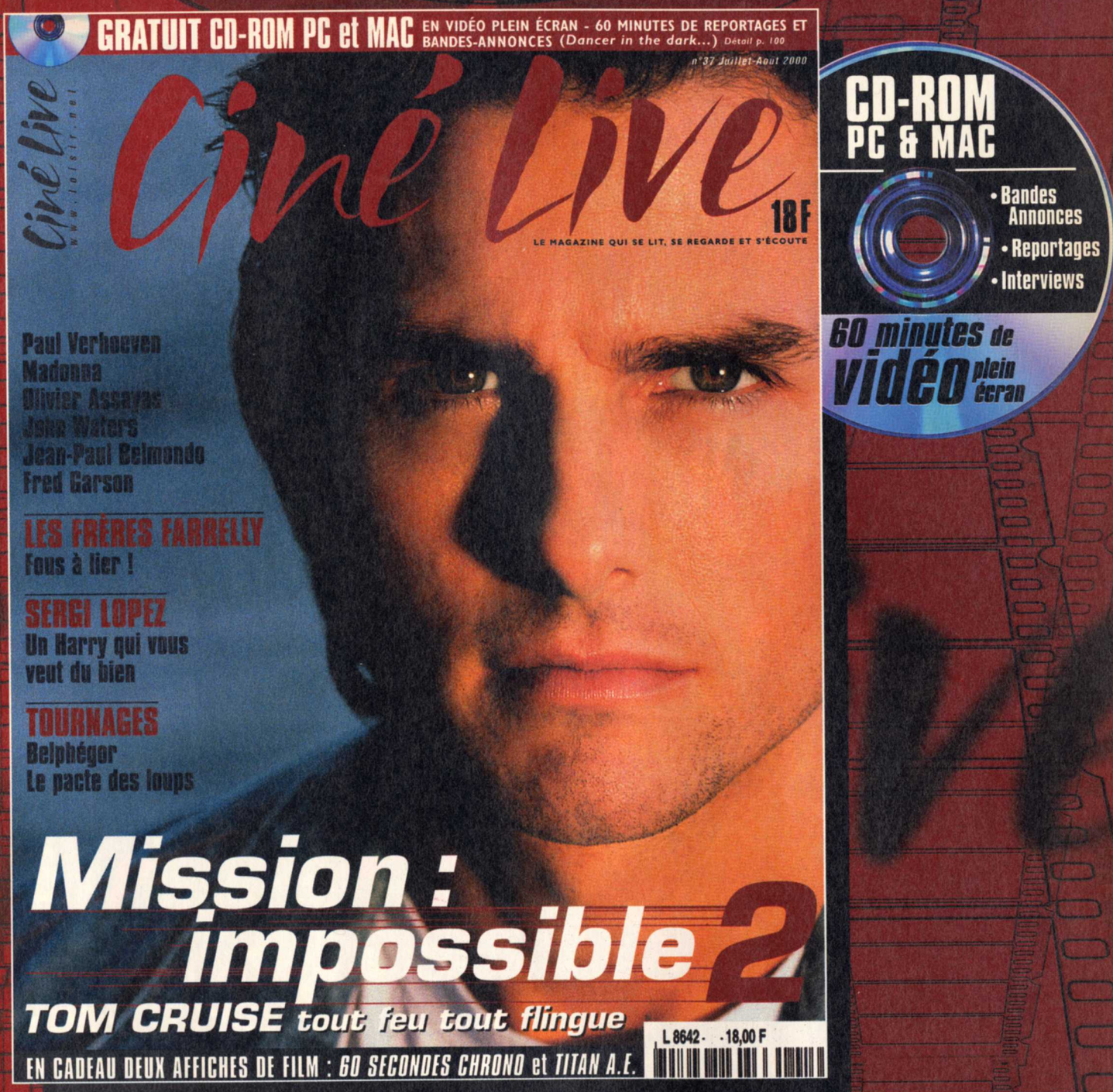
PS37A2

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »



La fourmi 103 683e apparaît sous la forme d'une exploratrice. Elle se déplace seule et vous ne pourrez la diriger qu'à certains moments : quand elle s'arrêtera et que des prédateurs l'attaqueront. Suivez-la bien avec votre groupe d'exploratrices. Quand elle s'arrête et qu'apparaît le prédateur, envoyez attaquer le groupe d'explo et sélectionnez 103 683e pour la faire déguerpir. Il se peut que l'hiver se pointe en plein milieu de cette folle escapade. Pas de panique ! Dirigez-vous alors vite vers la fourmilière la plus proche et terrez-vous bien au chaud.

Vous croiserez en premier une mante religieuse **(6)**, puis un rhinocéros **(7)**. Enfin, à la frontière, deux salamandres vous attendent **(8)** ! Mais vous n'êtes pas obligé de les tuer. Évitez-les et précipitez-vous vers la bande grise à l'extrême droite de la carte. Vers la fin du jeu...



Le magazine du cinéma qui se lit, se regarde et s'écoute

LE MAGAZINE DU CINÉMA
Ciné Live
www.loisir.net

18 F seulement **en vente chez votre marchand de journaux**

F1 2000

F1 2000 est, à ce jour, la première simulation de F1 accessible à un large public. Mais malgré tout, on ne trouve pas de réglages spécifiques pour chacun des circuits... Manu • egoumaud@loisir.net

Éditeur : EA Sports (www.easports.com) • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises
Sortie : Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium 233 MMX 64 Mo

Régler la sensibilité du freinage

Comme dans de trop nombreuses simulations automobiles, F1 2000 n'offre pas un réglage de manettes suffisamment complet. Ici, même avec un bon pédalier, on est tenté de mettre l'ABS à cause du freinage trop sensible. Pour régler le problème, ouvrez le fichier **"default.vhs"** qui est dans le répertoire **"Seasonoo/Vehicles"** depuis le répertoire d'installation du jeu. Ce fichier contient tous les paramétrages des F1. La sensibilité du réglage est inscrite à la première ligne **"Braking_ratio"** du paragraphe **"CONTROLS".** La valeur par défaut est de **"9 490.2"**. En fonction de votre manette, une valeur aux alentours de 8 000 fera l'affaire.

Augmenter la vitesse d'affichage

En course, la seule façon d'augmenter considérablement le framerate (nombre d'images affiché par seconde), surtout lors des départs, est de diminuer le nombre d'adversaires à l'écran. Quatre, c'est vraiment peu, mais à partir de six ce n'est pas gênant pour le bon déroulement des courses. Logiquement, si vous êtes seul sur la piste, il est intéressant d'appuyer sur la touche "R" du clavier pour désactiver les rétroviseurs. Dans la pratique, on obtient des coupures plus ou moins régulières, très désagréables pour la jouabilité. Espérons qu'un patch corrigera ce problème sans tarder. De plus, vu la taille des rétros, il est inutile d'activer les différents détails à l'intérieur. Enlevez les "objets dans les stands" qui ne sont que des fioritures : ces détails ne seront visibles que lorsqu'on s'arrête dans les stands.

Tous les réglages qui suivent ont été effectués sur McLaren Mercedes et sont adaptés au tracé de chaque circuit mais il est possible que vous les affiniez encore selon votre style de conduite.

Australie : Melbourne

	Avant	Arrière
Barres antiroulis	100 N/mm	100 N/mm
Ailerons	11,0	13,0
Pression pneus	125 kPa	125 kPa
Carrossage	-2,9	-1,7
Garde au sol	4,3 cm	5,1 cm
Tampons	6,3 cm	6,2 cm
Tarage	104 N/mm	109 N/mm

1ère	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	Pont
2,69	2,21	1,81	1,51	1,35	1,19	1,11	5,79

Freins av/ar : 50:50
Masses av/ar : 41:59
Blocage du différentiel : 0 %
Gomme : Tendre

Brésil : Interlagos

	Avant	Arrière
Barres antiroulis	195 N/mm	100 N/mm
Ailerons	13	11
Pression pneus	155 kPa	137 kPa
Carrossage	-3,0	-2,8
Garde au sol	2,0 cm	2,5 cm
Tampons	7,0 cm	6,0 cm
Tarage	175 N/mm	94 N/mm

1ère	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	Pont
3,54	2,20	1,83	1,56	1,34	1,18	1,08	5,56

Freins av/ar : 44:56
Masses av/ar : 43:57
Blocage du différentiel : 0 %
Gomme : Tendre

3 CD-ROM DE DÉMOS JOUABLES

69F

PC collector

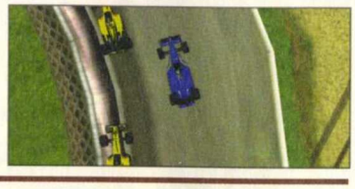
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Imola : Saint-Marin

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	200 N/mm	110 N/mm
AILERONS	15,0	14,0
PRESSION PNEUS	146 kPa	135 kPa
CARROSSAGE	-2,2	-1,6
GARDE AU SOL	3,0 cm	3,5 cm
TAMPONS	4,8 cm	5,2 cm
TARAGE	140 N/mm	120 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,92	2,46	1,96	1,65	1,43	1,29	1,18	5,56

FREINS AV/AR : 48:52
MASSES AV/AR : 45:55
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 30 %
GOMME : Tendre



Europe : Nürburgring

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	200 N/mm	110 N/mm
AILERONS	15	12
PRESSION PNEUS	140 kPa	127 kPa
CARROSSAGE	-0,5	-0,1
GARDE AU SOL	3,1 cm	4,6 cm
TAMPONS	5,2 cm	5,2 cm
TARAGE	120 N/mm	150 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,30	2,00	1,76	1,53	1,41	1,31	1,18	5,33

FREINS AV/AR : 49:51
MASSES AV/AR : 45:55
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 40 %
GOMME : Tendre

Grande-Bretagne : Silverstone

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	120 N/mm	120 N/mm
AILERONS	13,0	8,0
PRESSION PNEUS	155 kPa	137 kPa
CARROSSAGE	-3,0	-2,8
GARDE AU SOL	2,2 cm	2,5 cm
TAMPONS	7,0 cm	6,0 cm
TARAGE	175 N/mm	125 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,51	2,20	1,84	1,55	1,33	1,17	1,07	5,56

FREINS AV/AR : 52:48
MASSES AV/AR : 44:56
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 0 %
GOMME : Tendre

Monte-Carlo : Monaco

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	160 N/mm	100 N/mm
AILERONS	17,5	16,5
PRESSION PNEUS	139 kPa	139 kPa
CARROSSAGE	-1,0	-0,5
GARDE AU SOL	2,5 cm	3,5 cm
TAMPONS	5,0 cm	5,2 cm
TARAGE	120 N/mm	100 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,45	2,07	1,84	1,63	1,48	1,35	1,25	5,56

FREINS AV/AR : 48:52
MASSES AV/AR : 45:55
Blocage du différentiel : 0 %
GOMME : Dure

Espagne : Barcelone

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	120 N/mm	100 N/mm
AILERONS	14,5	11,0
PRESSION PNEUS	124 kPa	125 kPa
CARROSSAGE	-2,1	-2,5
GARDE AU SOL	3,6 cm	4,2 cm
TAMPONS	4,8 cm	5,0 cm
TARAGE	100 N/mm	155 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,38	1,97	1,71	1,52	1,36	1,25	1,16	5,10

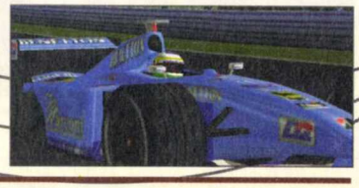
FREINS AV/AR : 57:43
MASSES AV/AR : 42:58
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 80 %
GOMME : Tendre

Canada : Montréal

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	200 N/mm	100 N/mm
AILERONS	14	12
PRESSION PNEUS	140 kPa	127 kPa
CARROSSAGE	-0,5	-0,1
GARDE AU SOL	3,1 cm	4,6 cm
TAMPONS	5,2 cm	4,6 cm
TARAGE	183 N/mm	124 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,86	2,44	1,86	1,54	1,34	1,23	1,13	5,33

FREINS AV/AR : 49:51
MASSES AV/AR : 45:55
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 30 %
GOMME : Tendre

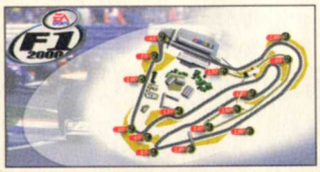


FRANCE : MAGNY-COURS

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	140 N/mm	120 N/mm
AILERONS	10,0	8,5
PRESSION PNEUS	142 kPa	123 kPa
CARROSSAGE	-1,0	-0,3
GARDE AU SOL	2,6 cm	3,4 cm
TAMPONS	6,3 cm	6,2 cm
TARAGE	114 N/mm	110 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,45	2,08	1,79	1,55	1,36	1,23	1,15	5,10

FREINS AV/AR : 48:52
MASSES AV/AR : 44:56
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 55 %
GOMME : Dure

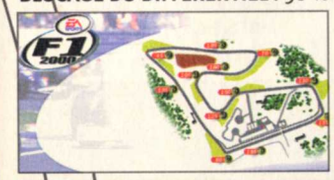


AUTRICHE : A1-RING

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	200 N/mm	80 N/mm
AILERONS	12,5	11,0
PRESSION PNEUS	135 kPa	123 kPa
CARROSSAGE	-2,7	-1,7
GARDE AU SOL	4,0 cm	5,5 cm
TAMPONS	5,0 cm	5,0 cm
TARAGE	140 N/mm	150 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,79	2,20	1,84	1,55	1,32	1,16	1,06	5,79

FREINS AV/AR : 52:48
MASSES AV/AR : 43:57
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 50 %
GOMME : Tendre



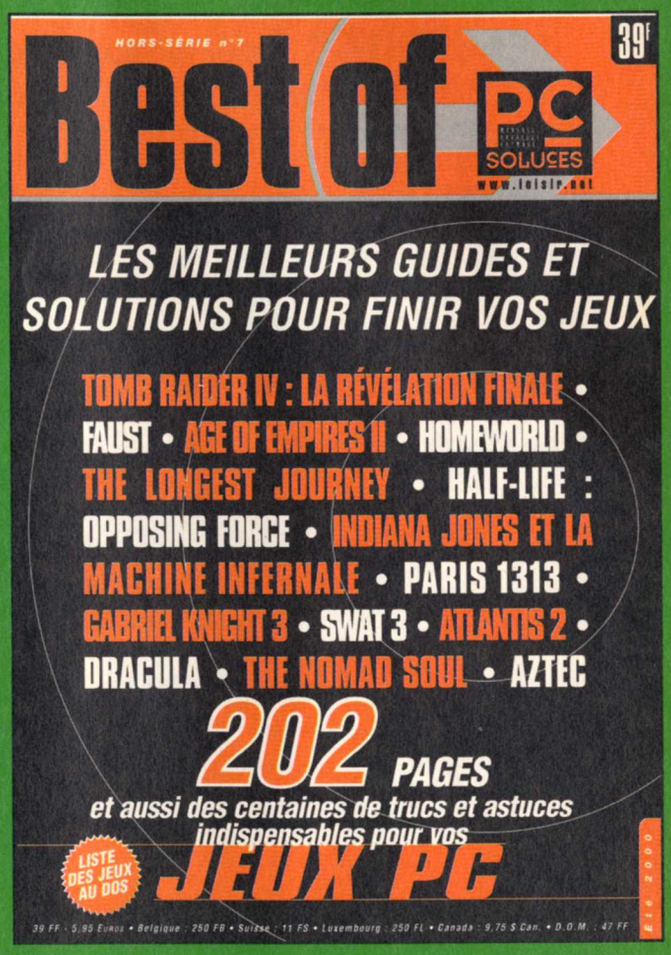
ALLEMAGNE : HOCKENHEIM

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	170 N/mm	60 N/mm
AILERONS	5,0	5,0
PRESSION PNEUS	140 kPa	127 kPa
CARROSSAGE	-0,9	-0,5
GARDE AU SOL	3,1 cm	5,3 cm
TAMPONS	1,8 cm	5,0 cm
TARAGE	128 N/mm	88 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,54	2,29	1,97	1,71	1,40	1,17	1,02	5,33

FREINS AV/AR : 50:50
MASSES AV/AR : 43:57
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 45 %
GOMME : Tendre

Ne restez plus bloqué !
202 pages d'astuces et de solutions pour finir vos jeux



Des centaines de trucs et astuces indispensables pour vos jeux PC

39 F - EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

HONGRIE : HUNGARORING

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	180 N/mm	100 N/mm
AILERONS	18	11,5
PRESSION PNEUS	139 kPa	126 kPa
CARROSSAGE	-1,0	-0,5
GARDE AU SOL	2,5 cm	3,5 cm
TAMPONS	5,0 cm	5,2 cm
TARAGE	120 N/mm	100 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,44	2,06	1,86	1,66	1,49	1,34	1,24	5,10

FREINS AV/AR : 48:52
MASSES AV/AR : 45:55
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 20 %
GOMME : Tendre

ÉTATS-UNIS : INDIANAPOLIS

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	180 N/mm	120 N/mm
AILERONS	13,0	9,5
PRESSION PNEUS	125 kPa	126 kPa
CARROSSAGE	-2,9	-1,7
GARDE AU SOL	4,3 cm	5,1cm
TAMPONS	6,3 cm	6,2 cm
TARAGE	90 N/mm	180 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,40	2,08	1,77	1,42	1,25	1,17	1,09	5,33

FREINS AV/AR : 50:50
MASSES AV/AR : 45:55
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 80 %
GOMME : Tendre

BELGIQUE : SPA-FRANCORCHAMPS

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	260 N/mm	100 N/mm
AILERONS	8,0	5,0
PRESSION PNEUS	124 kPa	126 kPa
CARROSSAGE	-2,1	-2,5
GARDE AU SOL	3,6 cm	4,2 cm
TAMPONS	4,8 cm	5,0 cm
TARAGE	100 N/mm	155 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,80	2,10	1,59	1,32	1,16	1,05	1,00	5,56

FREINS AV/AR : 53:47
MASSES AV/AR : 45:55
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 20 %
GOMME : Tendre

JAPON : SUZUKA

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	190 N/mm	120 N/mm
AILERONS	12,5	10,0
PRESSION PNEUS	139 kPa	123 kPa
CARROSSAGE	-1,4	-0,7
GARDE AU SOL	2,0 cm	3,0 cm
TAMPONS	6,3 cm	6,2 cm
TARAGE	106 N/mm	94 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,39	1,98	1,73	1,52	1,32	1,21	1,11	5,33

FREINS AV/AR : 50:50
MASSES AV/AR : 41:59
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 35 %
GOMME : Tendre

ITALIE : MONZA

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	220 N/mm	90 N/mm
AILERONS	4,0	3,0
PRESSION PNEUS	135 kPa	123 kPa
CARROSSAGE	-3	-2
GARDE AU SOL	3,0 cm	4,0 cm
TAMPONS	5,0 cm	5,0 cm
TARAGE	140 N/mm	165 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,72	2,12	1,78	1,49	1,27	1,13	1,03	5,10

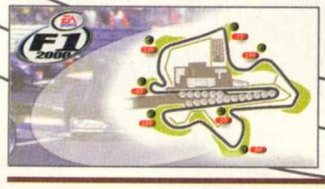
FREINS AV/AR : 52:48
MASSES AV/AR : 41:59
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 40 %
GOMME : dure

MALAISIE : KUALA LUMPUR

	AVANT	ARRIÈRE
BARRES ANTIROULIS	200 N/mm	100N/mm
AILERONS	13,5	12,0
PRESSION PNEUS	140 kPa	127 kPa
CARROSSAGE	-0,9	-0,5
GARDE AU SOL	3,1 cm	5,3 cm
TAMPONS	1,8 cm	3,2 cm
TARAGE	137 N/mm	117 N/mm

1ÈRE	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME	6ÈME	7ÈME	PONT
2,42	2,13	1,91	1,70	1,42	1,23	1,07	5,79

FREINS AV/AR : 52:48
MASSES AV/AR : 43:57
BLOCAGE DU DIFFÉRENTIEL : 15 %
GOMME : Tendre

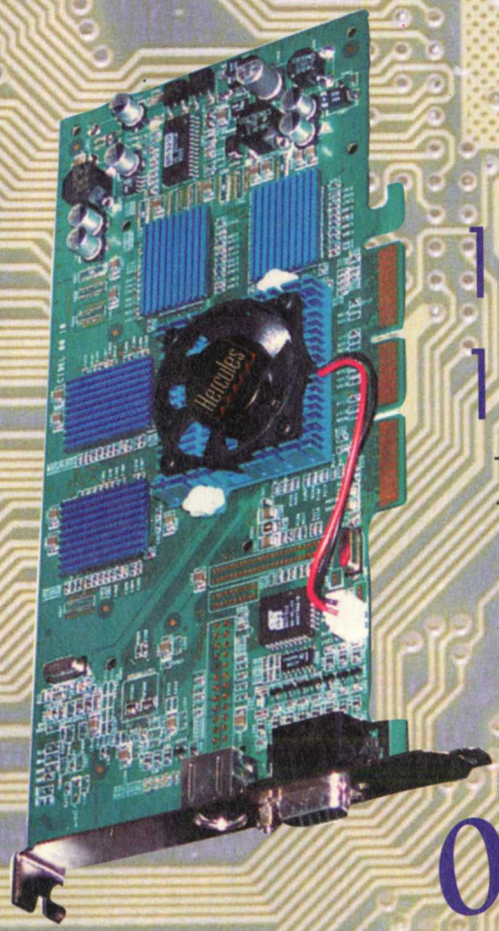


BOOSTER VOTRE PC

Gagnez
les meilleures cartes
graphiques du moment !

Jouez sur le

3615 PC SOLUCES



et gagnez

1 GeForce 2 GTS avec 64 Mo de Ram DDR

1 GeForce 2 GTS avec 32 Mo de Ram DDR

Retrouvez aussi des milliers
d'astuces pour les jeux PC
en appelant le

08 36 68 14 16

3615-3668 : 2,21 F/mn
Concours organisé en juillet-août 2000
Photo non contractuelle

Dans la lignée des Vikings et Croisades, Index + nous réalise là encore un jeu ludo-éducatif de qualité qui vous initiera au monde de la musique classique. Ce serait presque un jeu sans fausse note si les cours de solfège n'étaient pas si difficiles...

Jeff • jmolas@loisir.net

OPÉRA FATAL

Éditeur : Index + • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium 200 32 Mo

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre site "www.loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "**C:\PROGRAM FILES\OPERA FATAL**").

Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

Le principe d'Opéra fatal est assez simple : vous allez devoir parcourir un opéra pour collecter des questions dont il faudra le plus souvent trouver les réponses dans la base de données thématique (à laquelle on accède par l'interface). Ensuite, vous devrez rentrer les réponses dans un agenda qui se trouve au secrétariat au premier étage. Parfois, vous trouverez également des indices qui vous permettront de remettre en route certains appareils de l'opéra.
Bon, plus de temps à perdre, commençons cette solution !

Chapitre 1

À guichets fermés

Cliquez sur la porte centrale et entrez dans l'opéra. Avancez (un message apparaît à l'écran), puis allez vers la droite. Lisez la note placardée sur le mur à droite du guichet puis revenez en arrière et approchez-vous de l'escalier à gauche du guichet.

Tournez-vous sur la droite, ouvrez la porte en cliquant sur la poignée de porte et entrez dans le bureau du guichet.

Tournez-vous vers la table : vous avez plusieurs choses à y prendre. Tout d'abord ouvrez le tiroir central et prenez la feuille de papier où est inscrite la **Question 1** : "Comment s'écrit l'abréviation de pianissimo ?". Consultez la base de données ("BDD"), rubrique la théorie, livre "Mouvement, nuance, caractères", sujet "Les nuances" pour trouver la réponse : "PP".

Fermez le tiroir, écartez-vous puis approchez-vous du meuble qui se trouve sous la table, à gauche. Ouvrez le tiroir du milieu et attrapez la souris qui tourne rapidement (pour cela, placez le pointeur souris à un endroit où la souris passe et cliquez au bon moment). Écartez-vous du meuble et cliquez sur le meuble rouge posé sur la table, à droite. Ouvrez le tiroir inférieur gauche afin d'y prendre le tournevis, puis refermez le tiroir et écartez-vous. Tournez-vous vers la porte pour apercevoir un tableau d'affichage et un coffre. Approchez-vous du panneau et lisez le bout de papier qui dépasse en dessous de la grande feuille bleue pour connaître la **Question 2** : "Comment appelle-t-on l'intervalle si-do ?". La réponse est "demi-ton" (référence BDD : la théorie, gammes et clés, les tons et demi-tons).

Écartez-vous puis rapprochez-vous de la porte et cliquez sur le haut du rideau rouge à droite de la porte. Vous découvrez ainsi une clé accrochée au mur : prenez-la. Remettez le rideau en place en cliquant dessus puis cliquez sur la poignée de la porte et sortez. Traversez le hall afin d'arriver au pied de l'autre escalier en face de vous et tournez-vous sur la gauche pour faire face à la porte.

Dans les vestiaires

Utilisez la clé que vous venez de récupérer sur la serrure puis cliquez sur la poignée pour ouvrir la porte et entrez dans les vestiaires. Avancez jusqu'au meuble au fond à gauche et prenez l'épingle à nourrice posée dessus. Ouvrez ensuite le tiroir du meuble, bougez la boîte et lisez la note correspondant à la **Question 4** : "Comment appelle-t-on une succession de tons et de demi-tons ?". La réponse est "gamme" (Référence BDD : la théorie, gammes et clés, les tons et demi-tons).

Refermez le tiroir, écartez-vous du meuble, tournez-vous une fois sur la droite et avancez vers la seconde porte. Cliquez sur la poignée puis entrez. Mettez-vous face à la table en cliquant deux fois à gauche de l'écran, puis prenez la bouteille (cliquez dessus en maintenant le bouton souris enfoncé) et poussez-la pour qu'elle tombe par terre. Écartez-vous de la table puis approchez-vous des débris de la bouteille et cliquez sur l'étiquette pour lire la **Question 5** : "Comment appelle-t-on une mesure incomplète au début d'un morceau ?". La réponse est "Anacrouse" (référence BDD : la théorie, le rythme, l'anacrouse).

Écartez-vous de la table et tournez-vous vers la gauche pour apercevoir une armoire. Approchez-vous d'elle et ouvrez le battant gauche afin de lire le papier agrafé : c'est la **Question 7** : "Quel est le nom de l'instrument caché dans le coffre ?". Pour l'instant, vous n'avez pas la possibilité de trouver cette réponse, mais nous allons vite y remédier.

Au sous-sol

Refermez le battant de l'armoire, tournez-vous deux fois sur la droite et repassez dans la pièce précédente puis sortez en passant par la porte à gauche, après l'avoir ouverte en cliquant sur la poignée.
Vous faites face à l'escalier de l'autre côté du hall : avancez jusqu'à lui et descendez les marches pour arriver devant un coffre. Essayez d'ouvrir la serrure : elle est fermée ! Placez-vous alors à droite du coffre et cliquez sur la poignée pour pousser le coffre. Mettez-vous maintenant derrière le coffre et cliquez sur l'instrument qu'on voit à travers le trou afin de l'entendre. La réponse à la Question 7 est donc "violon". Si vous avez un doute, vous pouvez aussi consulter la BDD, référence : les instruments, les cordes.

Repassez à côté du coffre en cliquant à sa gauche, puis remettez-le en place en recliquant sur sa poignée. Cliquez ensuite à droite du coffre pour vous tourner et approchez- vous de la porte du local électrique. Cette porte est verrouillée par un système de sécurité dont le code correspond à la Question 1, c'est à dire "PP". Affichez ce code en utilisant les boutons fléchés du boîtier, puis écartez-vous, cliquez sur la poignée de la porte et entrez dans le local électrique.

Approchez-vous du portrait accroché sur le panneau métallique au fond de la pièce. En consultant la BDD (référence l'Histoire de la musique, classique, quelques compositeurs importants) vous découvrez qu'il s'agit de Mozart. Écartez-vous une fois puis cliquez sur l'un des deux panneaux pour découvrir un tableau de commande. Approchez-vous de ce tableau et cliquez dans l'ordre sur les lettres **M, O, Z, A, R, T**. Notez que certaines lettres sont effacées (comme le M et le Z) mais cela n'a aucune importance. Écartez-vous du tableau, refermez les panneaux et actionnez le levier qui se trouve en dessous du tableau.

Tournez-vous vers la droite pour apercevoir une petite enceinte hi-fi. Appuyez sur le petit bouton marron en bas de l'enceinte pour qu'une note apparaisse. Lisez la note : c'est la **Question 6** : "Quel est le nom du prêtre qui a enlevé Pamina dans cet opéra ?". La réponse est Sarastro (référence BDD : la musique, Mozart, La flûte enchantée/la reine de la nuit).

Sortez du local et passez la porte en face marquée d'un panneau "Entrée interdite". Allez jusqu'au bout du couloir et entrez dans la pièce à gauche.

La salle des instruments

Tournez-vous deux fois sur la droite et avancez jusqu'à la petite table afin de lire la note posée dessus qui correspond à la **Question 3** : "Comment s'appelle cet intervalle ?". La réponse est "Quinte" (Référence BDD : la théorie, les intervalles, le nom des différents intervalles).
Écartez-vous de la table, approchez-vous de la porte à droite et passez par là pour retourner dans le couloir. Traversez le couloir, passez la porte au fond puis montez l'escalier pour revenir dans le hall. Prenez l'escalier en face de vous pour arriver au premier étage.

Une fois en haut, tournez-vous sur la droite deux fois pour faire face à la porte du secrétariat et entrez (toujours en cliquant d'abord sur la poignée de porte).
Cliquez une fois en bas à gauche de l'écran puis une fois sur le chambranle gauche de la porte pour faire face au rideau rouge.

Écartez le rideau rouge et approchez-vous deux fois de la petite table. Prenez alors dans votre inventaire le tournevis et utilisez-le sur la fissure juste au-dessus du tiroir pour en forcer l'ouverture. Attrapez alors le paquet de filtres à café à droite dans le tiroir et cliquez sur le haut du paquet pour l'ouvrir, puis cliquez sur le filtre qui dépasse pour obtenir la 1ère Question : "Comment s'appelle cette note ?". La réponse est "dièse" (référence BDD : la théorie, les douze tons, altération qui élève le son).
Refermez le tiroir, écartez-vous trois fois de la table (le rideau se referme), puis cliquez deux fois en bas à gauche de l'écran pour faire face au bureau.

Cliquez en dessous du bureau pour vous pencher sur le tiroir et ouvrez-le. Il contient un indice, c'est-à-dire les notes "fa, la et do".
Refermez le tiroir et approchez-vous du dessus du bureau où se trouve un agenda. Approchez-vous de l'agenda et ouvrez-le après avoir enlevé la sangle en cliquant dessus.
Répondez aux sept questions en tapant exactement les réponses que l'on a trouvées précédemment, c'est-à-dire :

RÉPONSE CHAPITRE I

1 : la dièse	5 : anacrouse
2 : demi-ton	6 : sarastro
3 : quinte	7 : violon
4 : gamme	

Approchez-vous ensuite de l'écran posé sur le mode de l'autre côté du bureau et cliquez sur le bouton vert qui clignote en dessous de l'écran. Enfoncez aussi le bouton lumineux sur la télécommande posée à gauche de l'écran. Vous découvrez alors qu'une porte s'est ouverte dans la salle des instruments de musique au sous-sol.

chapitre deux

Chapitre 2

Éteignez l'écran en cliquant de nouveau sur le bouton vert, reculez-vous puis tournez-vous à droite et approchez-vous de la porte gauche. Ouvrez-la et sortez. Tournez-vous à gauche une fois et avancez tout droit pour rejoindre l'escalier au fond. Descendez cet escalier jusqu'au sous-sol et repassez la porte à gauche (celle marquée "Entrée interdite"). Avancez jusqu'au bout du couloir, entrez dans la salle des instruments à gauche et passez la porte à droite.

Vous voilà dans la fosse d'orchestre. Tournez-vous sur la gauche et avancez jusqu'au bout jusqu'à ce que vous aperceviez une affiche sur le mur à gauche, ainsi qu'une petite note qui y est accrochée. Lisez cette note pour découvrir une 13e question très sibylline. En fait, si vous étudiez l'affiche à laquelle est accrochée la note, vous découvrez qu'elle répertorie les équivalences en italien de tous les mouvements, sauf pour le mouvement

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

L'été sera...

TOON !

NOUVEAU !

Retrouve les héros de tes dessins animés préférés

Bugs Bunny, Daffy Duck, Taz, Titi et Grosminet, Scoubidou et bien d'autres surprises...

LOONEY TUNES, les noms des personnages, leurs représentations et leurs insignes sont des propriétés et des marques commerciales de Warner Bros. © 2000. SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbara © 2000.

le 30 juin chez ton marchand de journaux

"modéré". La réponse est donc "moderato" (référence BDD : théorie, mouvement nuance et caractère, le mouvement).

Tournez-vous ensuite deux fois sur la gauche, puis cliquez sur la feuille posée sur le pupitre pour découvrir un indice ("Ars Musica, ondes courtes, 3,5").

Avancez ensuite tout droit jusqu'au bout de la fosse et entrez dans le couloir. Suivez ce couloir jusqu'à ce que vous arriviez dans un cul-de-sac avec un passage bloqué par ces caisses. Mettez-vous face aux caisses et approchez-vous ensuite du pupitre à droite des caisses. Ouvrez le pupitre et prenez le jeton dans la petite boîte métallique. Refermez le pupitre, écartez-vous deux fois et cliquez alors sur le boîtier électrique blanc en haut à gauche des caisses. Cliquez sur le boîtier pour l'ouvrir, puis sur le fil rouge pour le rebrancher. Refermez le boîtier et écartez-vous.

Tournez-vous sur la gauche et avancez dans le couloir deux fois puis tournez-vous sur la droite pour faire face à la grille. Ouvrez la grille en actionnant l'interrupteur blanc qu'on voit à peine à sa droite, puis entrez.

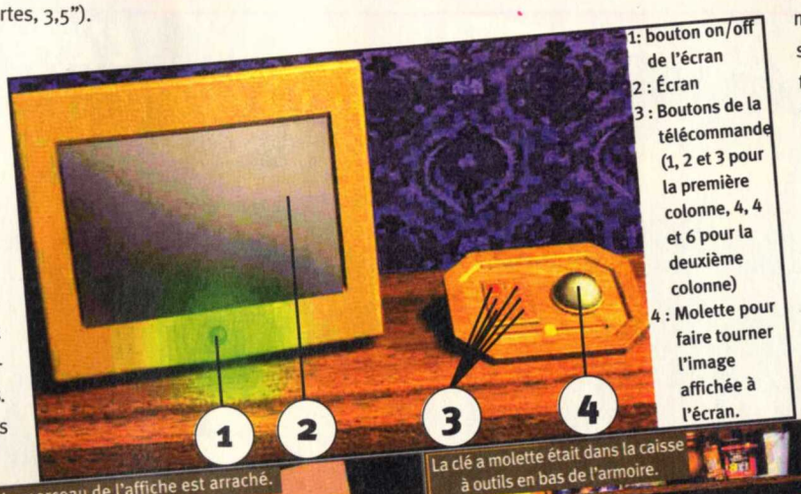
Sous la scène

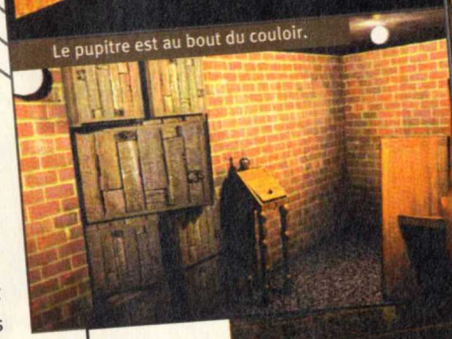
Marchez jusqu'à l'escabeau et montez deux fois puis cliquez dans la zone à gauche du pupitre afin de découvrir la note qui est posée dessus. C'est la **Question 12** : "Quel signe indique au musicien qu'il peut jouer comme il le sent ?". La réponse est "point d'orgue" (référence BDD : la théorie, mouvement nuance et caractère, ornements et autres signes). Redescendez puis tournez-vous une fois à gauche, avancez, tournez encore sur la gauche et approchez-vous du second escabeau. Montez dessus pour trouver une autre note où est inscrite la **Question 8** "Comment appelle-t-on le cinquième degré de la gamme dans la théorie de l'harmonie ?". La réponse est "Dominante" (référence BDD : la théorie, petite leçon d'harmonie, les degrés principaux).

Descendez de l'escabeau, reculez une fois puis tournez-vous sur la gauche, avancez, tournez-vous sur la droite, actionnez l'interupteur à gauche de la grille et retournez dans le corridor en allant vers la droite. Avancez deux fois puis tournez-vous sur la gauche et ouvrez la porte blanche. Entrez alors dans la loge du concierge. Prenez la clé à molette dans l'armoire face à l'entrée (elle dépasse de la caisse à outils sur l'étagère du bas). Vous pouvez aussi lire le papier accroché sur la porte de gauche : il vous explique le fonctionnement de l'ascenseur.

Un peu de PO-GO

Reculez et tournez-vous sur la droite. Avancez jusqu'à la table et cliquez à sa gauche pour lui faire face. Penchez-vous sur le poste de radio





gris à droite (on le voit à peine). Cliquez ensuite sur le bouton de sélection des ondes courtes, c'est à dire "PO". Tournez ensuite la molette pour amener la barre rouge sur 3,5 (il suffit de cliquer sur la partie gauche de la molette en maintenant le bouton de la souris enfoncé et si vous allez trop loin, cliquez sur la partie droite de la molette pour revenir en arrière).

Écoutez la musique qui passe alors à la radio et consultez la BDD (Référence : la musique, Haydn, l'empereur/Poco adagio-cantabile) pour trouver la réponse : "empereur".

Écartez-vous de la table et tournez-vous sur la gauche. Ouvrez le placard et prenez la clé du milieu tout en haut. Refermez le placard et tournez-vous vers la droite.

Approchez-vous de la sortie, mais jetez un coup d'œil avant dans la caisse à gauche de la porte et refermez le couvercle de la caisse pour trouver la **Question 11** : "Comment s'appelle la plus petite composante d'une œuvre ou d'une mélodie ?". La réponse est "motif" (référence BDD : la théorie, mélodie et forme, le motif).

Revenez enfin dans le corridor et faites demi-tour (en cliquant dans le coin inférieur droit de l'écran), puis avancez une fois et tournez-vous sur la droite pour vous retrouver devant l'ascenseur. Ouvrez la porte de droite de l'ascenseur et avancez pour vous retrouver au-dessus de l'ascenseur.

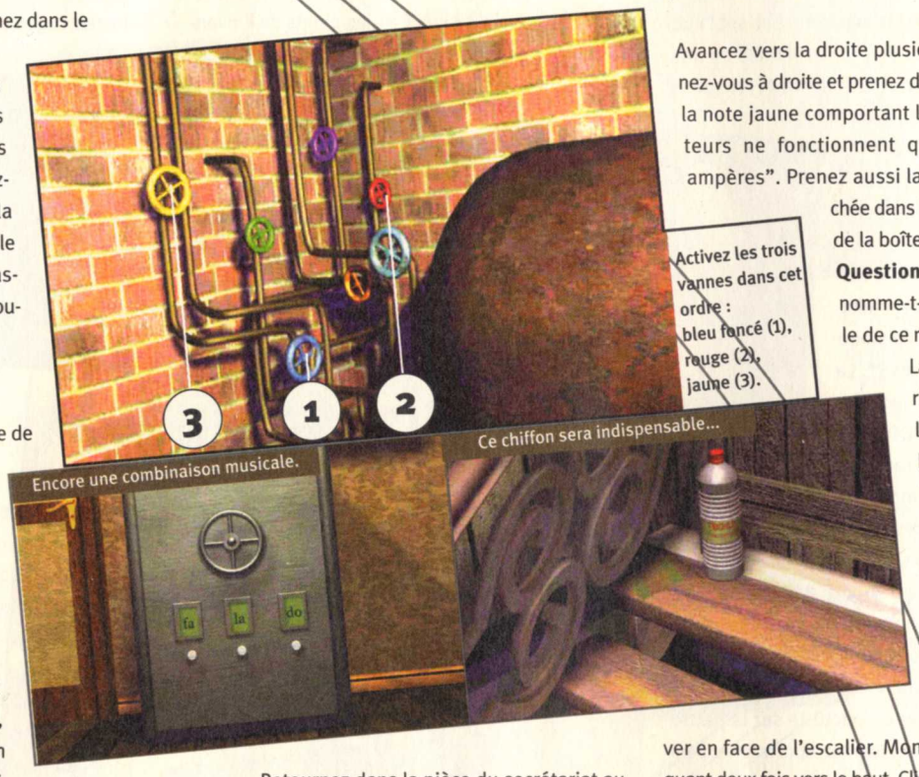
posé sur la table pour découvrir la note glissée en dessous. La note contient la **Question 10** : "Comment s'intitule le quatuor à cordes classique qui passe sur Ars Musica ?". Grâce à l'indice qu'on a trouvé précédemment dans la fosse d'orchestre, réglez le poste de radio sur 3,5 ondes courtes. Pour cela, allumez le poste en cliquant sur le bouton

Approchez de la trappe qui se trouve derrière le câble central et utilisez votre clé à molette pour débloquer le loquet. Ouvrez la trappe et descendez par là dans l'ascenseur en cliquant deux fois vers le bas, puis tournez-vous sur la gauche pour apercevoir le panneau de commande. Approchez-vous de lui et enfoncez le bouton "Stop". Écartez-vous, tournez-vous sur la droite puis remontez en cliquant deux fois vers le haut.
Avancez, ouvrez la porte et revenez dans le corridor. Suivez le corridor vers la gauche pour revenir dans la fosse d'orchestre. Passez les portes à gauche pour arriver dans la salle des instruments. Tournez-vous sur la gauche et passez la porte pour vous retrouver dans le couloir. Allez sur la droite et passez la porte au fond pour vous trouver au pied du grand escalier.

Un bon tuyau

Approchez-vous alors de la porte de droite et utilisez votre clé prise chez le concierge pour l'ouvrir. Entrez dans la chaufferie puis retournez-vous en cliquant en bas de l'écran. Approchez-vous alors du placard métallique à droite de la porte et ouvrez-le, puis lisez la note placardée, c'est un indice dont la réponse est "fa, la, do". Cliquez en bas de l'écran puis refermez le placard en cliquant à gauche de la note. Reculez et tournez-vous sur la gauche une fois.
Lisez la note attachée à la canalisation : c'est un indice dont la réponse est "12" (référence BDD : l'histoire de la musique, classique, quelques compositeurs importants, Mozart).
Tournez-vous encore une fois vers la gauche, avancez jusqu'aux robinets et actionnez-les une fois dans l'ordre suivant : bleu foncé (celui du bas), rouge et jaune. Vous entendez un bruit de chaudière en marche : l'arrivée d'eau de l'opéra est ouverte à nouveau.

Tournez-vous sur la droite et sortez. Remontez l'escalier pour revenir au rez-de-chaussée. Tournez-vous sur la gauche plusieurs fois pour faire face à l'escalier et avancez jusqu'au pied de l'escalier. Tournez-vous sur la droite et entrez de nouveau dans la loge du guichet. Approchez-vous de l'évier au fond et tournez le robinet : l'eau chasse les saletés, ce qui vous permet de découvrir une nouvelle note.
Prenez cette note pour lire la **Question 9** : "Quelle autre expression désigne le deuxième renversement d'un accord parfait ?". La réponse est "l'accord de quarte et sixte" (référence BDD : la théorie, petite leçon d'harmonie, le 2e renversement de l'accord). Retournez-vous ensuite et approchez-vous du coffre à droite de la porte de sortie. Grâce à l'indice de la chaufferie, rentrez la combinaison "fa, la, do", puis tournez le volant pour ouvrir le coffre. Prenez les pièces de monnaies en bas à droite du coffre puis refermez la porte, reculez-vous et sortez.



Retournez dans la pièce du secrétariat au premier étage et ouvrez l'agenda posé sur le bureau afin d'y rentrer les réponses de ce chapitre, c'est-à-dire :

RÉPONSE CHAPITRE II	
8 : dominante	11 : motif
9 : l'accord de quarte et sixte	12 : point d'orgue
10 : l'empereur	13 : moderato

Écartez-vous du bureau, approchez de l'écran en face, cliquez sur le bouton vert clignotant en dessous de l'écran, puis sur le deuxième bouton rouge lumineux de la télécommande à droite de l'écran. Vous découvrez que la porte du second étage de la cage d'ascenseur est maintenant ouverte. Éteignez l'écran en réappuyant sur le bouton vert afin de pouvoir poursuivre.

chapitre trois

Chapitre III

Rescendez au sous-sol, passez par la salle des instruments et entrez dans la fosse d'orchestre, puis retournez dans le corridor à droite et allez devant la cage d'ascenseur visitée au chapitre précédent. Ouvrez la porte droite de l'ascenseur et avancez pour vous retrouver au-dessus de la cabine. Avancez un seconde fois puis tournez-vous sur la droite pour voir une échelle murale. Montez à cette échelle en cliquant deux fois en haut de l'écran. Tournez-vous ensuite vers la droite et passez la porte entrebaillée du second étage.

Avancez vers la droite plusieurs fois, puis tournez-vous à droite et prenez dans la boîte à lettres la note jaune comportant l'indice "les projecteurs ne fonctionnent qu'en 120 volts/18 ampères". Prenez aussi la feuille jaune scotchée dans le coin inférieur droit de la boîte aux lettres : c'est la **Question 19** : "Comment nomme-t-on la forme musicale de ce morceau baroque ?". La réponse est "oratorio" (référence BDD : la musique, Haendel, le Messie/Alleluia). Tournez-vous ensuite deux fois à gauche puis avancez deux fois, tournez-vous à droite et cliquez vers le milieu de l'écran pour vous retrouver en face de l'escalier. Montez l'escalier en cliquant deux fois vers le haut. Cliquez alors sur la bouteille en bas à gauche de l'écran, puis prenez le chiffon posé sur le sol à côté de la bouteille.

Cliquez en haut de l'écran pour lever votre regard. Cliquez ensuite sur le cadenas qui se trouve en haut à droite, à côté de la feuille jaune. Vous pouvez lire ainsi la feuille qui vous indique où se trouve la clé. Cliquez en bas de l'écran pour vous écarter, puis cliquez en bas à droite de l'écran pour vous retourner. Cliquez deux fois vers le haut de l'écran pour redescendre l'escalier. Cliquez sur la zone à gauche de la porte sur votre droite pour vous retrouver devant. Cliquez sur la poignée et entrez. Avancez jusqu'au bout de la galerie puis tournez à gauche. Avancez une fois et tournez-vous sur la droite pour faire face au portrait d'Haydn. Prenez dans le portrait le levier qu'Haydn tient à la main.
Tournez-vous sur la gauche et avancez deux fois. Tournez-vous sur la droite pour voir le portrait recouvert de peinture bleue. Lisez la **Question 18** en bas à droite du tableau : "Qui vois-tu sur ce tableau ?". Utilisez plusieurs fois le chiffon de votre inventaire pour nettoyer le tableau jusqu'à ce qu'apparaisse le visage de Chopin (Référence BDD :

l'histoire de la musique, romantisme, quelques compositeurs importants, Chopin).

La salle de maquillage

Revenez en arrière jusqu'à la boîte aux lettres et passez la porte qui se trouve à droite de la boîte aux lettres. Approchez-vous de la table de maquillage et allumez le miroir en utilisant l'interrupteur à gauche, au-dessus de la boîte de mouchoirs en papier. Ouvrez la boîte ronde de couleur grise posée sur la table (au premier plan) et prenez la lame de rasoir à l'intérieur. Refermez la boîte, tournez-vous sur la droite et prenez la note sous le tableau. C'est la **Question 15** : "Quel ballet romantique raconte l'histoire de la reine des cygnes ?". La réponse est "Le lac des cygnes" (référence BDD : l'histoire de la musique, romantisme, quelques compositeurs importants, Tchaïkovski, Le lac des cygnes).

Tournez-vous deux fois à gauche, puis cliquez sur la partie gauche de l'écran pour aller vers l'arrière de la pièce et avancez deux fois. Cliquez à gauche du Gramophone (le tourne-disques) pour vous retrouver devant. Prenez alors dans votre inventaire le levier et enfoncez-le sur la partie gauche du Gramophone. Tournez alors le levier pour faire apparaître une feuille. Lisez la pour connaître la **Question 17** : "Comment s'appelle l'instrument que tu entends ?". Si vous n'avez pas fait attention, retournez le levier du Gramophone pour réentendre l'instrument : la réponse est donc "cor anglais" (référence BDD : les instruments, les bois, le cor anglais).

Cliquez en bas à droite de l'écran, puis sur la porte à droite. Cliquez sur la poignée de la porte et sortez vers la gauche. Repassez devant l'ascenseur, tournez-vous sur la gauche et passez la porte à droite de l'ascenseur pour arriver dans la salle de maquillage des danseuses.

Cliquez sur la seconde boîte de mouchoirs en papier qu'on voit à droite, avancez et tournez-vous sur la gauche. Prenez la feuille dans la boîte de mouchoirs. C'est la **Question 14** : "À quel ornement correspond cette abréviation ?". La réponse est "le doublé" (référence BDD : la théorie, mouvement nuance et caractère, ornements et autres signes, doublé).

Tournez-vous une fois à gauche, puis cliquez sur la porte pour vous retrouver en face d'elle. Cliquez sur la poignée puis sortez vers la gauche. Avancez jusqu'à la porte et entrez dans la salle des costumes.

La salle des costumes

Tournez-vous à gauche, cliquez sur la machine à coudre et prenez le "petit couteau" (que les amatrices de couture me pardonnent cette appellation erronée, mais j'ai des rapports très distants avec la couture (et nos SR féminines aussi !) posé près de l'aiguille de la machine à coudre.

Tournez-vous deux fois sur la gauche et avancez entre les costumes jusqu'au mur du fond. Prenez votre souris dans votre inventaire (vous aurez sûrement besoin de faire défiler les objets de l'inventaire en cliquant sur le bouton en bas à gauche pour faire apparaître la souris) et utilisez-la dans le trou : une note apparaît devant le trou, où se trouve l'indice "Rang 8, Place 9".

Reculez une fois, tournez à droite, avancez vers la porte, tournez à gauche puis avancez en longeant le mur à votre droite afin d'arriver au bout de la rangée de costumes. Tournez-vous sur la gauche et utilisez la lame de rasoir de votre inventaire pour déchirer le plastique qui recouvre le dernier costume. Prenez la feuille de papier où est inscrite la **Question 16** : "Comment s'appelle la technique de composition qui caractérise la fugue ?". La réponse est "polyphonie" (référence BDD : la théorie, mélodie et forme, la fugue).

Tournez-vous à gauche, avancez deux fois, cliquez sur la porte, cliquez sur la poignée et sortez. Suivez la balustrade et retournez dans la galerie de portraits. Allez au bout du premier couloir de la galerie, tournez à gauche et avancez deux fois. Tournez-vous alors sur la droite pour faire face à la double porte. Enlevez, en cliquant dessus, le loquet qui maintient la porte fermée, puis ouvrez les portes et avancez. Vous voilà revenu au premier étage. Avancez et entrez dans le secrétariat sur votre droite afin de noter comme d'habitude dans l'agenda posé sur le bureau les réponses aux questions que l'on vient de trouver dans ce chapitre, c'est-à-dire :

RÉPONSES AU CHAPITRE III

14 : le doublé	**17 : cor anglais**
15 : le lac des cygnes	**18 : Chopin**
16 : polyphonie	**19 : oratorio**

Refermez l'agenda puis, encore une fois, approchez de l'écran en face, cliquez sur le bouton vert en dessous de l'écran puis sur le troisième bouton rouge de la télécommande à droite. Vous voyez ainsi la nouvelle zone qui est devenue accessible. Appuyez sur le bouton vert en dessous de l'écran pour l'éteindre afin de pouvoir commencer le chapitre IV.

chapitre quatre

Chapitre IV

Vous devez retourner dans la salle de maquillage des danseuses. Pour cela, sortez du secrétariat et allez à gauche jusqu'à la double porte battante de droite. Ouvrez-la, entrez et allez vers la gauche pour retraverser la galerie de portraits jusqu'à la porte au fond du couloir. Suivez la balustrade, repassez devant l'ascenseur, puis tournez-vous sur la gauche et passez la porte à côté de l'ascenseur.

Cliquez à droite de l'écran pour vous tourner et avancez trois fois jusqu'au cagibi qui est maintenant ouvert. Ouvrez le compartiment supérieur de l'aspirateur et prenez la bille argentée qui est au sommet du sac de l'aspirateur. Refermez le couvercle de l'aspirateur et reculez. Cliquez ensuite trois fois en bas à droite pour vous retrouver devant le jeu de billes dont on a vu le principe sur une feuille d'indice au chapitre II, dans la chaufferie. Cliquez une fois sur le jeu de billes pour vous en rapprocher puis prenez dans votre inventaire la bille argentée et cliquez sur le jeu : le puzzle est activé.

Grâce à l'indice, vous savez donc qu'il faut faire apparaître le chiffre 12. En cliquant sur les chiffres en bas du jeu, vous voyez apparaître en jaune les positions correspondantes des billes : cliquez alors sur le chiffre "1" puis sur le chifffre "2" pour savoir

où vous devrez placer les billes. Mettez ensuite les billes dans les trous de la partie gauche pour qu'elles forment un "1", puis mettez les billes dans la partie droite du jeu pour qu'elles forment un "2".

Cliquez en bas de l'écran : un tiroir s'ouvre en dessous du jeu et vous pouvez ainsi prendre une clé. Refermez ensuite le tiroir.

Sortez de la salle de maquillage, retraversez la galerie des portraits jusqu'à la double porte battante et passez-la pour arriver dans le hall du premier étage. Utilisez les escaliers sur les côtés pour descendre au rez-de-chaussée.

Approchez-vous ensuite d'une des deux grandes portes battantes et utilisez la clé que vous venez de récupérer pour ouvrir les portes. Attention, l'endroit où il faut cliquer pour utiliser la clé est très précis : utilisez-la sur la partie inférieure de l'une des poignées (voir photo). Lorsque vous avez réussi, on entend un bruit de serrure et la clé disparaît de votre inventaire.

Ouvrez alors la porte battante et entrez dans la galerie. Suivez la galerie vers la gauche jusqu'à ce que vous aperceviez sur votre gauche une boutique. Entrez-y, tournez-vous vers la droite et utilisez votre épingle à nourrice (de l'inventaire) pour crever le ballon mauve. Prenez la feuille qui était dans le ballon afin de lire la **Question 20** : "Quelle est la date de décès du compositeur du vaisseau fantôme ?". La réponse est "1883" (référence BDD : histoire de la musique, romantisme, quelques compositeurs importants, Wagner).

Le salon de thé

Tournez-vous vers la droite, avancez, tournez-vous à droite et suivez la galerie jusqu'à ce que vous aperceviez une salle ouverte sur votre droite : entrez à l'intérieur.

Tournez-vous vers la droite et avancez jusqu'à la caisse afin de lire la note collée sur la vitrine à gâteaux, à gauche. C'est la **Question 22** : "À quelle tonalité en mode majeur se réfère Othello ?". C'est une réponse un peu difficile à trouver. Pour vous aider, vous pouvez lire l'indice qui se trouve sur la table au fond à droite, de l'autre côté de la pièce (dans une part de gâteau) et consulter aussi la base documentaire (référence BDD : la théorie, gammes et clés, les tonalités utilisant les bémols"). Vous obtenez ainsi la réponse : "sol bémol".

Allez ensuite devant la machine à café située derrière la vitrine à gâteaux et lisez la note qui se trouve sur le bord gauche de l'étagère à côté de la machine à café. C'est la **Question 24** : "Quel intervalle juste peut-on entendre ?". La réponse est "octave" (référence BDD : la théorie, les intervalles, le nom des différents intervalles).

Écartez-vous de la machine à café, cliquez en bas à gauche de l'écran, ouvrez la porte en poussant la poignée et entrez dans la remise. Tournez-vous vers la droite et avancez. Tournez-vous à nouveau vers la droite : vous voyez le bord d'une passoire qui dépasse à peine d'une étagère.

Cliquez dessus pour la tirer et prenez la cuillère dedans puis remettez la passoire en place. Tournez-vous à droite, avancez et tournez-vous encore à droite. Ouvrez le tiroir du bas et prenez le fusible gris. Refermez le tiroir, tournez-vous à gauche et cliquez sur la cuisinière que l'on voit dépasser à gauche. Ouvrez la porte du four, cliquez sur le manche de la poêle pour la sortir du four et cliquez sur les pâtes dans la poêle pour les voir en gros plan. Utilisez alors la cuillère (de votre inventaire) sur les pâtes pour faire apparaître la feuille. Lisez la feuille pour connaître la Question 21 : "Comment s'appelle le personnage emprisonné et affamé dans l'opéra de Beethoven Fidélio ?". La réponse est "Florestan" (référence BDD : la musique, Beethoven, Fidélio). Cliquez deux fois en bas de l'écran pour vous éloigner de la cuisinière, tournez-vous sur la droite, poussez la poignée de porte et sortez. Retournez dans la galerie, revenez devant les doubles portes battantes que vous aviez déverrouillées (attention, vous n'avez ouvert qu'une seule des deux paires de porte battante, l'autre sera donc fermée) et passez-les pour vous retrouver dans le hall.

La salle de spectacle

Prenez l'escalier sur votre gauche pour descendre au sous-sol. Tournez-vous sur la droite et passez la porte de gauche (celle dont il a fallu entrer le code "PP" pour l'ouvrir au Chapitre 1).

Une fois à l'intérieur du local, cliquez en bas à droite de l'écran pour vous retourner et approchez-vous du disjoncteur situé à gauche de la porte. Prenez le fusible "4" qui repose sur la planchette sous le disjoncteur et placez-le dans l'emplacement numéroté "4" du disjoncteur (l'emplacement central). Prenez ensuite le fusible "2" qui se trouve dans votre inventaire et mettez-le dans l'emplacement "2" du disjoncteur (c'est-à-dire l'emplacement de gauche). Actionnez ensuite la poignée du disjoncteur pour remettre le courant (la lampe du disjoncteur s'allume).

Écartez-vous, sortez du local, remontez l'escalier pour revenir dans le hall d'entrée, passez la double porte battante sur votre droite pour revenir dans la galerie du rez-de-chaussée et ouvrez la double porte battante en face de vous puis avancez pour entrer dans la salle de spectacle.

Tournez-vous sur la gauche et avancez trois fois tout droit jusqu'au placard en face de vous. Ouvrez le placard, lisez l'inscription sur la plaque métallique de l'extincteur afin de connaître la **Question 23** : "Quel instrument évoque le son de cet extincteur ?". Cliquez en bas de l'écran puis utilisez l'extincteur pour entendre le son qu'il produit. La réponse est donc "le tuba basse" (référence BDD : les instruments, les cuivres, le tuba basse).

Écartez- vous du placard jusqu'à ce vous aperceviez les sièges du dernier rang. Cliquez alors sur le siège au bout de la dernière rangée pour vous retrouver dans l'allée sur le côté gauche.
Tournez-vous une fois sur la droite : vous voyez (assez difficilement d'ailleurs) un numéro sur le fauteuil en bout de rangée : "10".

Grâce à l'indice trouvé au chapitre 3, nous savons qu'il faut aller au siège 9 du rang 8. Pour cela, retournez-vous sur la gauche afin de refaire face à l'allée, avancez une fois, tournez sur la droite et avancez trois fois. Cliquez ensuite sur le fauteuil qui se trouve à votre droite au premier plan afin de regarder vers le bas. Cliquez ensuite sur l'assise du second fauteuil en partant du bas pour la relever et cliquez sur le trou pour vous découvrir une nouvelle feuille cachée dans le fauteuil. Lisez la feuille pour connaître la **Question 25** : "Comment s'appelle l'appareil qui indique la mesure par son battement régulier ?". La réponse est "métronome" (référence BDD : la théorie, mouvement nuance et caractère, le métronome).

Une fois l'assise relevée, cliquez à l'intérieur du fauteuil.

Dégrippez cette roue pour pouvoir lite la feuille sur le décor.

Le code de mise en route est rentré.

Il ne vous reste plus qu'à remettre le fauteuil en place, à cliquer en bas de l'écran et à revenir à la salle du secrétariat (au premier étage) pour inscrire dans l'agenda toutes les réponses qu'on a découvertes, c'est-à-dire :

RÉPONSES CHAPITRE IV	
20 :1883	23 : le tuba basse
21 : florestan	24 : octave
22 : sol bémol	25 : métronome

Comme toujours, allumez ensuite le moniteur en cliquant sur le bouton vert et cliquez sur le quatrième bouton rouge de la télécommande à côté pour voir apparaître à l'écran la nouvelle zone accessible. Éteignez ensuite l'écran en réappuyant sur le bouton vert et préparez-vous au chapitre suivant.

chapitre cinq

CHAPITRE V

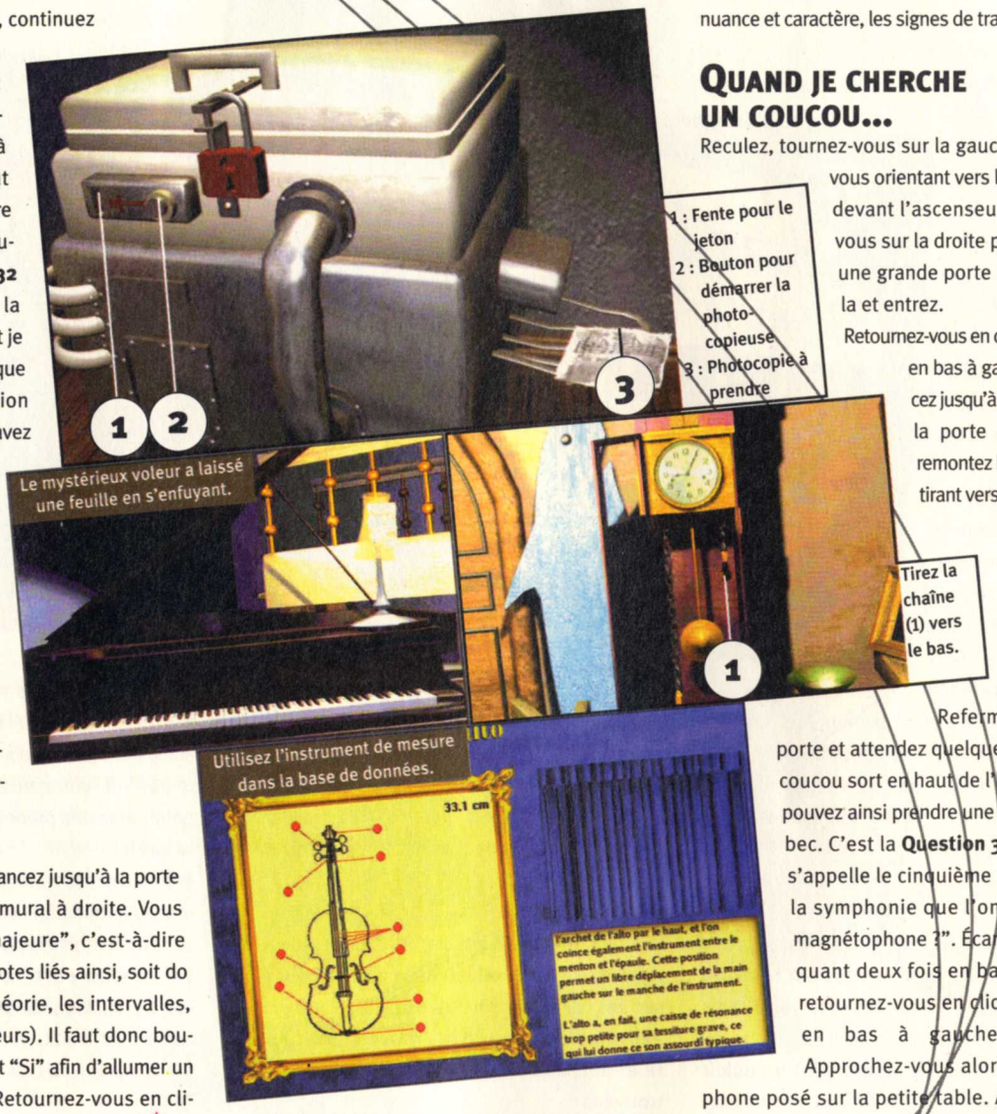
Comme on l'a vu sur le moniteur, il faut retourner dans le salon de thé car la vitrine à gâteaux est ouverte. Il faut donc sortir du secrétariat, descendre les escaliers, passer les doubles portes battantes (celles qui sont débloquées) pour arriver dans la galerie du rez-de-chaussée et suivre la galerie vers la droite afin d'arriver au salon de thé qui se trouve à droite. Allez devant la vitrine à gâteaux et prenez la clé dans l'assiette "Othello". Reculez puis revenez dans le hall d'entrée, remontez les escaliers et entrez dans la galerie du premier étage. Suivez-la vers la gauche et allez jusqu'au bout afin de passer la porte au fond. Tournez vous alors sur la gauche puis cliquez à peu près au milieu de l'écran pour vous retrouver devant l'escalier. Montez deux fois puis cliquez sur le cadenas qu'on apercoit en haut à droite. Utilisez la clé prise dans la vitrine pour ouvrir le cadenas puis tirez le loquet (il faut cliquer au bout du cadenas). Cliquez ensuite en bas de l'écran pour vous reculer puis cliquez de nouveau sur le cadenas pour ouvrir la porte.
Cliquez au milieu de l'écran pour arriver au niveau de la salle des câbles.
Avancez jusqu'à l'armoire tout au fond, ouvrez-la et prenez la burette d'huile. Refermez l'armoire, cliquez en bas à gauche de l'écran pour vous retourner et avancez trois fois. Utilisez la burette d'huile pour graisser la roue centrale puis actionnez une fois le levier de cette roue. Retournez-vous en cliquant à gauche de l'écran et cliquez au milieu de l'écran pour vous approcher du décor (un croissant de lune) que vous venez de faire descendre afin de prendre la feuille qui vous donne un nouvel indice : "Règle le tableau de commande sur les tonalités qui se chevauchent dans le cycle des quintes !". Tournez-vous à gauche, avancez puis retournez-vous en cliquant en bas à gauche. Cliquez ensuite sur l'escalier à votre droite afin de monter. Une fois en haut, tournez-vous sur la droite : vous voilà devant cette fameuse machine. Grâce à l'indice et à la base documentaire (référence BDD : la théorie, gammes et clés, le cercle des tonalités) ; vous savez (grâce à la règle de l'enharmonique) que le code est : ré #, mi *b*, fa #, sol *b* (ré dièse et mi bémol sont équivalents, ainsi que fa dièse et sol bémol).
Cliquez donc sur ces touches puis sur le bouton "Marche" en haut à droite : vous entendez l'ascenseur se mettre en mouvement.
Cliquez en bas à gauche de l'écran pour vous retourner puis deux fois en bas de l'écran pour descendre. Avancez une fois, tournez vous sur la droite et cliquez sur le cadran visible à gauche de l'ascenseur. Lisez la question au-dessus du compteur puis rentrez la date "1827" (référence BDD : histoire de la musique, classique, quelques compositeurs importants, Beethoven) sur le compteur en faisant défiler les chiffres vers le bas.
Vous entendez que l'ascenseur est là. Reculez puis ouvrez les deux rangées de portes de l'ascenseur et entrez à l'intérieur. Tournez-vous à gauche, approchez-vous du panneau de contrôle et cliquez sur le bouton correspondant à l'étage 0. Ouvrez les deux jeux de portes et avancez.

DERRIÈRE LA SCÈNE

Vous voilà derrière la scène. Allez vers la droite puis prenez à gauche en vous faufilant entre le mur et l'escalier en colimaçon.
Prenez la clé qui se trouve accrochée en haut de cet escalier et descendez jusqu'en bas afin d'ouvrir la grille qui permet d'accéder au sous-sol : vous pourrez maintenant utiliser cet escalier si vous le souhaitez. Pour l'instant, remontez l'escalier en colimaçon.
Avancez une fois, tournez-vous sur la droite et approchez du drôle d'appareil qui se trouve sous l'escalier : il s'agit en fait d'un bête photocopieur. Prenez le jeton dans l'inventaire (celui qui a une couleur marron/jaune) et introduisez-le dans la fente à gauche de l'appareil, puis appuyez sur le bouton à côté de la fente. Une feuille apparaît à droite de l'appareil : lisez-la pour découvrir la Question 27 : "Comment appelle-t-on ce type de développement de motif ?".

La réponse est "séquence" (référence BDD, la théorie, mélodie et forme, développement du motif). Sauvegardez alors.

Écartez-vous du photocopieur et prêtez une grande attention à la musique que vous entendrez (il faut attendre un peu afin que la musique se déclenche sinon plus tard vous ne verrez pas la feuille de la Question 32). Revenez alors près de l'ascenseur mais cette fois, continuez tout droit jusqu'au piano à queue qu'on aperçoit. Lisez la feuille qui se trouve accrochée sur la lampe posée à droite sur le piano (il faut d'abord cliquer une première fois sur la lampe pour l'allumer) : c'est la **Question 32** "Quel est le prénom de la femme du compositeur dont je joue la musique ?". La musique évoquée dans cette question est bien sûr celle que vous avez entendue près du photocopieur (reprenez votre sauvegarde pour vous la remettre en mémoire si nécessaire, mais il faudra revenir ensuite au piano pour relire la question). La réponse est "Clara" (référence BDD : histoire de la musique, romantisme, quelques compositeurs importants, Schumman.).



Cliquez en bas à droite et avancez jusqu'à la porte puis cliquez sur le boîtier mural à droite. Vous voyez inscrit "Septième majeure", c'est-à-dire qu'il va falloir trouver les notes liés ainsi, soit do et si (référence BDD : la théorie, les intervalles, intervalles majeurs et mineurs). Il faut donc bouger les interrupteurs "Do" et "Si" afin d'allumer un projecteur derrière vous. Retournez-vous en cliquant deux fois à droite, avancez deux fois pour monter l'escalier et cliquez sur la feuille jaune qu'on voit en haut à droite de l'écran : c'est la **Question 33** : "Quelle figure rythmique caractérise le Boléro de Maurice Ravel ?". La réponse est "Les triolets" (référence BDD : la théorie, le rythme, les triolets).
Tournez-vous sur la droite, avancez, tournez à droite, avancez et cliquez vers le couloir qui part sur la gauche puis cliquez sur la porte à votre droite, juste avant l'ascenseur.

Ouvrez la porte et entrez. Cliquez sur les distributeurs à votre gauche pour vous mettre en face. Approchez-ous du distributeur de boissons à droite, prenez la feuille d'indice en haut à droite du distributeur. La réponse à cet indice est "1880-1910" (référence BDD : l'histoire de la musique, impressionnisme, les caractéristiques de la musique impressionniste). Cliquez alors sur le bouton jaune du distributeur de boissons correspondant à cette période : un gobelet tombe. Prenez-le en main afin de lire un autre indice ("écoute le n°8") puis reculez, cliquez deux fois en bas à gauche de l'écran, avancez et cliquez sur le juke-box à droite. Approchez-vous du juke-box et sélectionnez le disque numéro 8 en appuyant sur le bouton idoine. Lisez alors la **Question 28** : "Où vivait le compositeur du morceau correctement choisi ?". La réponse est "Paris" (Référence BDD, l'histoire de la musique, impressionnisme, quelques compositeurs importants, Debussy).

Écartez-vous du juke-box, tournez-vous vers la droite et avancez droit devant vous jusqu'au distributeur de nourriture (c'est-à-dire le distributeur de gauche). Insérez dans la fente en haut du distributeur la pièce de monnaie que vous trimbalez dans votre inventaire depuis quelques chapitres. Ouvrez alors le deuxième compartiment à droite en partant du haut (si vous vous trompez vous pourrez toujours récupérer la pièce de monnaie) et prenez la feuille afin de découvrir la **Question 29** : "C'est en accélérant que tu dois progresser maintenant... compris ?". La réponse est "accelerando" (référence BDD, la théorie, mouvement nuance et caractère, les signes de transition-rythme).

Quand je cherche un coucou...

Reculez, tournez-vous sur la gauche et sortez en vous orientant vers la droite. Passez devant l'ascenseur puis tournez-vous sur la droite pour faire face à une grande porte ronde : ouvrez-la et entrez.

Retournez-vous en cliquant deux fois en bas à gauche puis avancez jusqu'à l'horloge. Ouvrez la porte de l'horloge et remontez le mécanisme en tirant vers le bas (en maintenant le bouton souris enfoncé) le bout de chaîne qui se trouve en haut à droite.

Refermez ensuite la porte et attendez quelques secondes : le coucou sort en haut de l'horloge et vous pouvez ainsi prendre une feuille dans son bec. C'est la **Question 30** : "Comment s'appelle le cinquième mouvement de la symphonie que l'on entend sur le magnétophone ?". Écartez-vous en cliquant deux fois en bas de l'écran et retournez-vous en cliquant deux fois en bas à gauche de l'écran. Approchez-vous alors du magnétophone posé sur la petite table. Appuyez sur le bouton "Rembobiner" (le premier bouton à gauche) et attendez qu'on n'entende plus rien. Cliquez alors sur le bouton "Stop" (le second bouton) puis sur le bouton "Play" (le troisième bouton). Écoutez le morceau puis appuyez de nouveau sur le bouton "Stop". La réponse à la Question 30 est donc "Songe d'une nuit de Sabbat" (référence BDD, la musique, Berlioz, Songe d'une nuit de Sabbat).

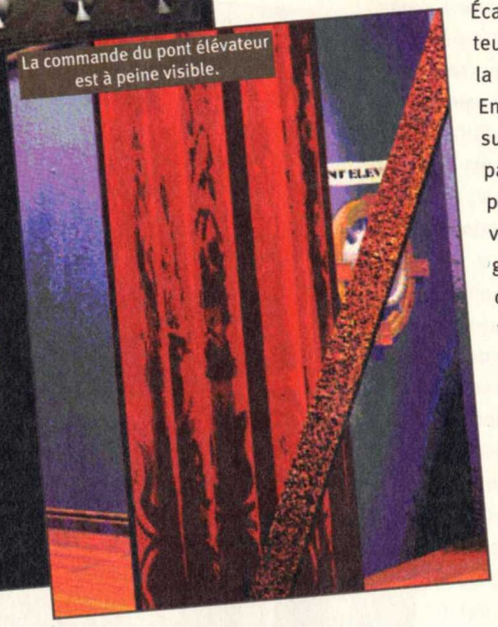
Reculez, tournez-vous à droite et approchez-vous du violon posé sur le banc. Examinez la feuille posée à gauche du violon : c'est la **Question 31** : "Mesure la distance entre le chevalet et le sillet

de l'alto !". La réponse est "33 cm" environ (référence BDD : les instruments, les cordes, l'alto, détails et dimensions).
Sortez de la pièce et allez vers la gauche, repassez à côté du piano et approchez-vous de la porte au fond. Cliquez une nouvelle fois sur le boîtier à droite de la porte. Avant de toucher aux boutons, sauvegardez d'abord !

Placez ainsi les boutons rouges.

Grâce à l'indice trouvé dans la boîte aux lettres au début du chapitre III, réglez le voltage (petit bouton rouge de gauche) sur environ 120 et l'ampérage (petit bouton rouge de droite) sur environ 18. Aidez-vous de la photo si vous avez du mal à voir où se trouvent ces réglages.
Appuyez ensuite sur le gros bouton rouge au milieu : cela éclaire la scène. Cliquez en bas à droite de l'écran, avancez une fois, tournez-vous sur la gauche, avancez deux fois puis cliquez sur la droite de l'écran pour passer à droite de la fausse porte. Avancez ensuite une fois puis cliquez sur l'épée qui repose contre le muret pour vous en rapprocher.

Les jumelles vous permettent de trouver un indice.


La commande du pont élévateur est à peine visible.

Cliquez ensuite sur la partie droite de la grille pour découvrir une clé rouge accrochée au mur : prenez-la. Reculez, tournez-vous sur la droite deux fois et avancez vers la fausse porte deux fois. Cliquez ensuite sur la partie gauche de l'écran, puis avancez. Retournez dans le couloir de l'ascenseur, passez à côté de l'escalier en colimaçon, avancez jusqu'à la porte, tournez-vous sur la droite et montez l'escalier. En haut, tirez la poignée à gauche pour ouvrir la grille, avancez, tournez-vous sur la droite en cliquant à droite de l'écran (au milieu).

Avancez alors jusqu'à la porte et passez-la pour vous retrouver dans la galerie de portraits. Suivez la galerie jusqu'au bout pour arriver dans la partie diamétralement opposée et tournez-vous sur la droite. Vous voyez une petite porte : utilisez votre clé pour la déverrouiller, puis ouvrez la porte et entrez dans la loge. Avancez encore une fois, tournez-vous sur la gauche deux fois et cliquez sur le fauteuil recousu au premier rang. Utilisez votre "couteau" (l'instrument de coutu

chapitre six

CHAPITRE VI

Écartez-vous du moniteur, tournez-vous sur la droite et sortez. Entrez dans la galerie sur votre gauche en passant les doubles portes battantes pour vous retrouver dans la galerie. Passez la double porte battante en face de vous pour arriver dans la salle de spectacle. Avancez, tournez-vous sur la gauche, avancez et tournez sur la droite une première fois en cliquant au milieu de l'écran.

re de votre inventaire) pour enlever les coutures de l'assise du fauteuil : une feuille surgit alors. Lisez-la, c'est la **Question 26** : "Quel terme qualifie le degré d'intensité d'un son ?". La réponse est "nuance" (référence BDD, la théorie, mouvement nuance et caractère, les nuances).

Reculez, tournez à gauche, sortez de la loge et avancez jusqu'au milieu de la galerie pour passer les doubles portes battantes sur votre gauche. Puis entrez dans le secrétariat à droite et notez sur l'agenda toutes les réponses trouvées :

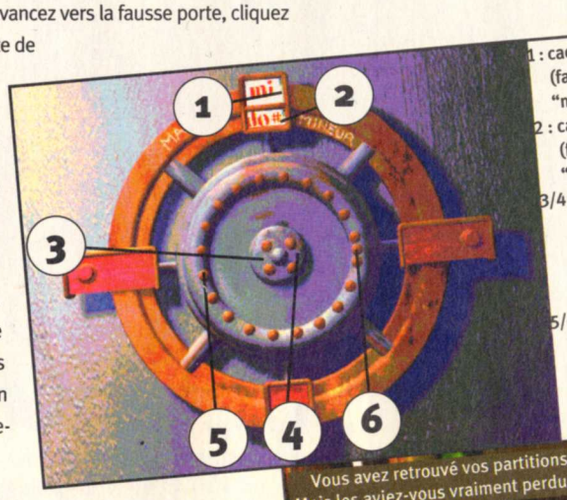
RÉPONSES CHAPITRE V	
26 : nuance	30 : songe d'une nuit de sabbat
27 : séquence	31 : 33 cm
28 : Paris	32 : Clara
29 : accelerando	33 : les triolets

Pour la dernière fois, appuyez encore sur le bouton vert de l'écran, puis sur le cinquième bouton de la télécommande afin de voir une image de la scène dont le rideau est levé.
Appuyez sur le bouton vert du moniteur pour l'éteindre et voyons le dernier acte.

Tournez-vous alors vers la droite puis vers la gauche et cliquez sur les jumelles qu'on voit posées sur le fauteuil au premier plan. Cliquez ensuite vers le bas inférieur gauche de l'écran (il faut que le pointeur souris prenne la forme d'une flèche **vers le bas** !).
Prenez alors les jumelles sur le fauteuil : vous les utilisez automatiquement. Vous devez alors regarder avec les jumelles la scène (bloquez les jumelles vers la gauche et le bas) et plus précisément vers la grille sur laquelle se trouve un indice que vous pouvez lire (vous avez le bras long !!!) : "Tourne... jusqu'aux tons relatifs à quatre dièses".

Cliquez ensuite en haut à gauche de l'écran pour reposer les jumelles, cliquez en haut de l'écran pour relever les yeux, cliquez dans le coin inférieur gauche de l'écran, puis avancez, tournez-vous sur la gauche, ouvrez les portes battantes et avancez dans la galerie. Retournez-vous en cliquant deux fois à gauche, avancez jusqu'à la porte et passez-la. Avancez une fois en direction de la boîte aux lettres, orientez-vous vers la gauche en cliquant à gauche de la boîte aux lettres puis cliquez au milieu de l'écran pour vous retrouver face à la grille. Cliquez dessus pour l'ouvrir et avancez afin de descendre les escaliers. Tournez ensuite vers la gauche deux fois, avancez jusqu'à l'escalier en colimaçon et passez à côté de lui par la droite.
Avancez dans le couloir jusqu'au piano, tournez

à droite, avancez une fois, tournez à droite, avancez deux fois, cliquez en bas de l'écran pour vous retourner puis cliquez sur le mécanisme qu'on voit à peine sur la droite à cause de la poutre. Approchez-vous encore du mécanisme ("pont élévateur") afin de voir les cadrans de près.
Vous devez faire apparaître "mi" dans le cadran du haut (**1**) : pour cela, cliquez plusieurs fois à gauche ou à droite du cercle métallique (**3** ou **4** sur la photo). Vous devez ensuite faire apparaître do dièse dans le cadran inférieur (**2**) en cliquant sur le côté gauche (**5**) ou droit (**6**) du disque central.
Cliquez ensuite en bas de l'écran deux fois afin de faire demi-tour, avancez vers la fausse porte, cliquez sur la partie droite de l'écran, avancez vers la grille, cliquez en bas à droite puis cliquez sur la masse qu'on voit posée contre le mur. Cliquez encore une fois dessus pour vous en approcher et prenez-la.



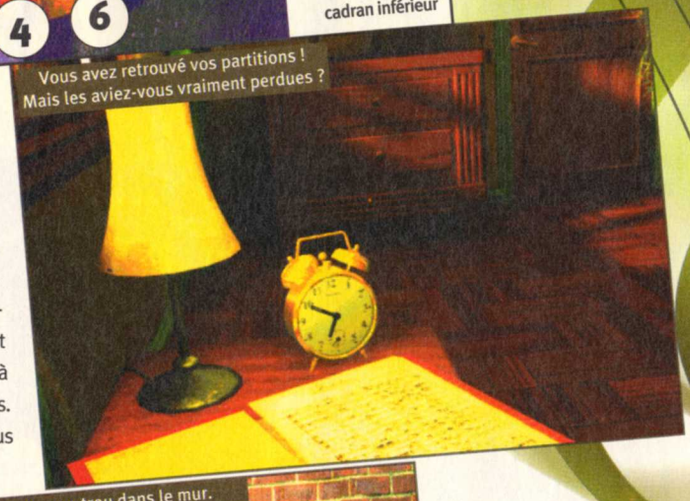
1 : cadran supérieur (faire apparaître "mi")
2 : cadran inférieur (faire apparaître "do #"
3/4 : cliquez sur ces deux zones pour changer l'affichage du cadran supérieur
5/6 : cliquez sur ces deux zones pour changer l'affichage du cadran inférieur

Il faut maintenant revenir à la salle où se trouvent les deux distributeurs. Pour cela reculez, tournez à droite, avancez deux fois vers la fausse porte, passez à gauche de la fausse porte, avancez deux fois, tournez à gauche, avancez deux fois pour revenir au piano. Cliquez vers le couloir à gauche, avancez, tournez-vous sur la droite, ouvrez la porte et entrez. Tournez-vous sur la gauche et allez jusqu'à la porte au fond. Ouvrez-la et entrez dans les toilettes. Cliquez deux fois en bas à droite de l'écran pour vous retourner et prenez la lampe-torche accrochée au mur.

Droit dans le mur

Vous devez maintenant vous rendre au local électrique au sous-sol. Il faut donc sortir des toilettes, aller à la porte au fond, sortir vers la droite, marcher jusqu'à l'escalier en colimaçon et descendre par là au sous-sol. Ouvrez en bas la grille de l'escalier en colimaçon (si vous n'avez pas déjà déverrouillé la grille, la clé se trouve en haut de l'escalier en colimaçon) et avancez au bout du couloir puis tournez à droite et entrez dans la fosse. Tournez-vous à gauche, poussez les portes et entrez dans la salle des instruments. Tournez à gauche et passez la porte. Avancez ensuite jusqu'à la porte au bout du couloir et passez-la. Passez ensuite la porte qui se trouve en face de vous (celle de gauche dont le code d'ouverture était "PP"). Tournez-vous sur la gauche pour voir des sacs de ciment posés contre un mur qui ne paraît pas très droit.

Prenez la masse dans votre inventaire et cliquez avec sur le mur pour ouvrir un passage. Approchez-vous une fois du trou puis prenez la lampe torche dans votre inventaire et utilisez-la sur le trou.
Avancez alors tout droit puis tournez sur la gauche. Avancez ensuite jusqu'au coffre et ouvrez-le, puis cliquez sur l'intérieur du coffre pour découvrir une échelle. Descendez par là :


Vous avez retrouvé vos partitions !
Mais les aviez-vous vraiment perdues ?

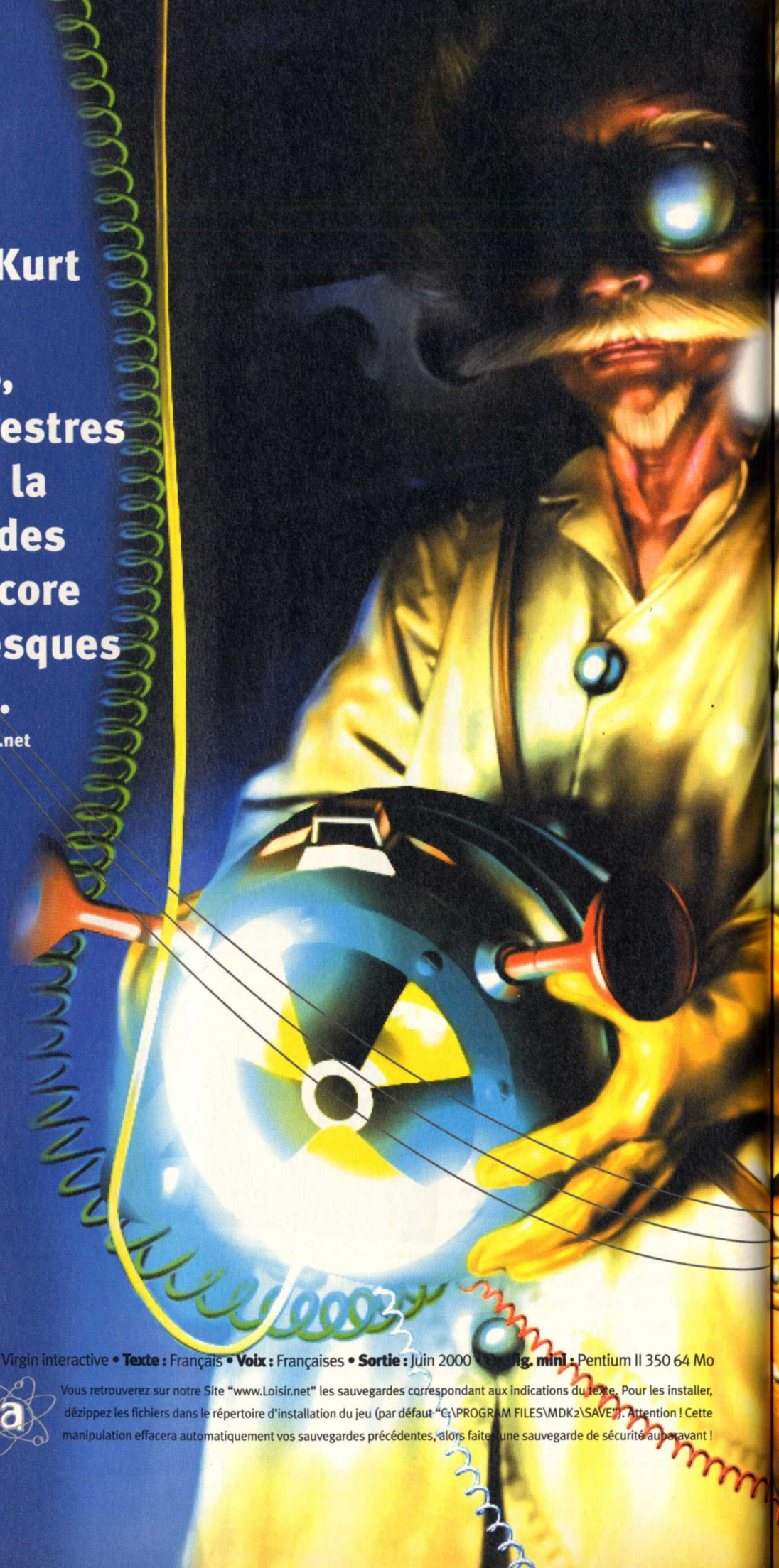
Faites un trou dans le mur.

vous sortez du cauchemar.
Cliquez sur le réveil puis avancez et cliquez sur les partitions : vous avez retrouvé vos partitions.
Il ne vous reste plus qu'à écouter la musique de fin et à attendre de retourner tristement sous Windows...

MDK 2

Après une défaite humiliante infligée par Kurt et ses deux compagnons, les extraterrestres reviennent à la charge avec des généraux encore plus gigantesques et puissants.

Simon • Smohamedaly@loisir.net



Éditeur : Virgin interactive • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Juin 2000 • **Config. mini :** Pentium II 350 64 Mo

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site "www.Loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\MDK2\SAVE"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

LE JIM DANDY !

le jim dandy !

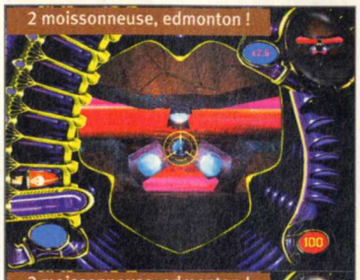
À peine remis des émotions de votre première aventure, vous êtes de nouveau sur le champ de bataille. C'est Kurt qui ouvre le bal ! En guise de bienvenue, vos ennemis vous accueillent avec des faisceaux laser et des missiles à tête chercheuse. Faites appel à vos réflexes pour éviter les rafales de tirs **(Photo 01).**

MOISSONNEUSE, EDMONTON !

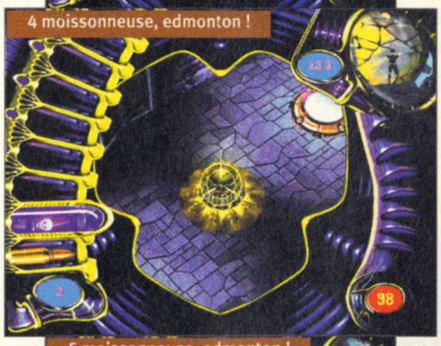
Vous êtes maintenant à l'intérieur de la moissonneuse. Une première séance d'entraînement vous y attend. Le professeur vous apprendra à maîtriser les capacités liées à votre Bobinaison. Vous pourrez ainsi vous familiariser avec l'interface du jeu. Lorsque vous aurez terminé le parcours d'initiation, placez-vous face à la barrière de plasma et utilisez le mode Sniper. Visez le verrou (représenté par une sphère centrale) puis tirez ! **(Photo 02)**. Un nouveau passage vous est à présent accessible. Empruntez-le et longez le couloir.

Arrivé à l'extrémité, laissez-vous tomber en contrebas et utilisez votre parachute pour ralentir la descente. Poursuivez votre chemin et traversez la porte. Derrière un bouclier vitré, un alien vous nargue. Enclenchez le mode Sniper et visez la main de votre ennemi qui passe de gauche à droite du trou **(Photo 03)**. La cible atteinte, la créature brisera le bouclier et vous devrez l'affronter. Pour vous en débarrasser, restez à bonne distance et tirez sur votre adversaire en effectuant des rondes circulaires autour de lui. Quittez la salle en franchissant la porte.

Continuez tout droit puis laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Parcourez le couloir jusqu'à la sortie et récupérez **une Poupée gonflante** (ce n'est pas ce que vous croyez ! Ici il s'agit d'un leurre qui servira de cible à vos ennemis). Dirigez-vous à l'extrémité gauche de la plate-forme, utilisez le mode Sniper puis regardez en contrebas. Vous devriez apercevoir une sorte de poche organique **(Photo 04)**.


2 moissonneuse, edmonton !

3 moissonneuse, edmonton !


4 moissonneuse, edmonton !

5 moissonneuse, edmonton !

6 moissonneuse, edmonton !

Il s'agit d'un portail de monstre. Détruisez-le afin d'empêcher l'arrivée de nouvelles créatures. Dans cette pièce se trouvent deux disques mobiles. Attendez le passage de l'un d'entre eux pour y atterrir. Ces disques vous permettront d'atteindre plusieurs options telles que **des Points de santé** et **des Grenades**. Descendez en contrebas où vous attendent quelques aliens. Sélectionnez la poupée gonflante et balancez-la dans leur direction. Vos assaillants vont la prendre comme cible et vous pourrez profiter de leur inattention pour les éliminer un par un. Maintenant, placez-vous face à la sphère située juste en dessous d'une plate-forme. À l'aide du mode Sniper, tirez sur la boule. La barrière de plasma désactivée, vous accédez à un nouveau couloir à l'étage supérieur.

Dirigez-vous à gauche en vous positionnant au centre du ventilateur, ouvrez votre parachute. Une fois dans les airs, atteignez la plate-forme sur votre droite et ramassez **50 Points de santé**. Continuez droit devant et tombez en contrebas. En longeant le couloir, faites attention aux deux droïdes volants qui vous prendront pour cible. Dès que vous en apercevrez un, déclenchez le mode Sniper et, en restant à bonne distance, détruisez vos ennemis **(Photo 05)**. Atteignez l'étage inférieur puis faites quelques pas pour ouvrir la porte. Tout en évitant les tirs de vos assaillants et sans pénétrer dans la salle voisine, abattez les deux aliens en vous déplaçant de gauche à droite. Pulvérisez ensuite le droïde volant. C'est une astuce qui vous permettra de limiter les dégâts.

Vos adversaires hors d'état de nuire, entrez dans la salle puis collectez à chaque extrémité de cette pièce **des Grenades** et **des Points de santé**. Placez-vous ensuite face à la barrière de plasma, et en mode Sniper visez la sphère centrale. Poursuivez votre chemin et traversez le tunnel où se trouvent deux tourelles de garde, que vous détruirez à distance **(Photo 06)**.

Lorsque vous atteindrez l'extrémité du couloir, sautez en direction des renfoncements de gauche et de droite pour y trouver **25 Points de santé** ainsi que **des Grenades-sniper**. Laissez-vous tomber en contrebas puis récupérez **un Camoufleur** sur votre droite. À l'aide de celui-ci, vous pour-

rez vous rendre invisible aux yeux de vos ennemis. Deux énormes créatures patrouillent dans le secteur. Vous avez plusieurs moyens de vous en débarrasser. Si vous souhaitez tester vos réflexes, provoquez-les de face, chacun à leur tour, et criblez-les de balles tout en esquivant les rafales d'énergie de plasma. Une autre méthode consisterait à vous cacher derrière les différents piliers et à sniper la tête de vos adversaires (une technique plus longue mais moins dangereuse). Au fond de la salle, ramassez à même le sol **la Super mitraillette**, dans le recoin à gauche de la pente. Maintenant, gravissez la montée et longez le parcours en vous dirigeant à gauche (vous remarquerez une sphère cachée dans le conduit du mur de droite).

Tout au bout du chemin, vous trouverez **50 Points de santé**. Retournez en direction de la sphère et détruisez-la en mode Sniper **(Photo 07)**. Redescendez par la pente puis traversez la porte qui s'est ouverte sur la droite. En tombant en contrebas, utilisez le camoufleur puis longez le couloir en pulvérisant un droïde volant et une tourelle de garde. Lorsque vous arriverez à la sortie, deux autres droïdes seront présents. Détruisez-les également à l'aide du mode Sniper. Vous êtes à présent dans un dôme, avec plusieurs sphères tout autour de vous **(Photo 08)**.

Il y en a six et vous devez tous les détruire (en mode Sniper) pour activer un ventilateur. Commencez par les trois qui sont en hauteur sur votre gauche. En empruntant le chemin de droite, tirez sur les sphères restantes (attention, une tourelle de garde est cachée en dessous de la passerelle).

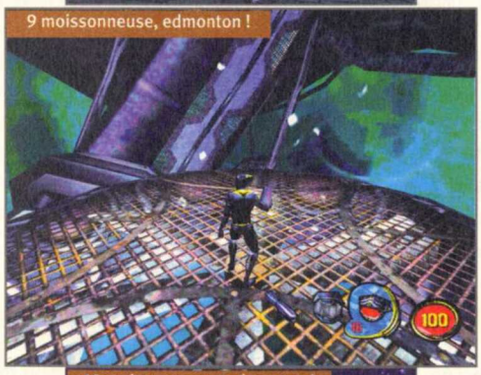
En contrebas, récupérez des **Balles autoguidées** puis rebroussez chemin jusqu'à l'étage supérieur et placez-vous au centre du ventilateur sur votre droite **(Photo 09)**. Ouvrez votre parachute et laissez-vous emporter par le courant d'air jusqu'au sommet du conduit. À destination, une escadrille de vaisseaux spatiaux vous prendra pour cible. Détruisez-les au vol puis ramassez **un Mortier de sniper** et **25 Points de santé**. Approchez-vous ensuite du bord de la plate-forme.

7 moissonneuse, edmonton !

8 moissonneuse, edmonton !

Au loin, vous apercevrez trois autres plates-formes entourées par des boucliers. Pour détruire ces barrières, armez-vous du Mortier de sniper et balancez vos obus vers le toit ouvert de la première plate-forme. Lorsque le champ de protection sera hors-service, abattez les aliens qui vont apparaître. Prenez ensuite votre élan et sautez puis planez dans leur direction. Récupérez **des Grenades**, faites exploser la deuxième barrière de la même façon, éliminez vos ennemis puis servez-vous du ventilateur pour atteindre la plate-forme suivante. Réitérez la même opération afin d'arriver sur la troisième plate-forme.

9 moissonneuse, edmonton !



Prenez ensuite votre élan et volez en direction de la seule passerelle accessible. Parcourez-la pour trouver l'entrée d'un couloir. Récupérez **25 Points de santé** puis détruisez la tourelle de garde cachée dans l'ombre en hauteur. Gravissez la pente et pulvérisez une deuxième puis une troisième tourelle. Collectez **25 Points de santé** et quittez enfin la pièce. Sur votre gauche se trouve un ventilateur. Volez dans sa direction et laissez-vous emporter par le courant d'air jusqu'à l'étage supérieur.

10 moissonneuse, edmonton !

LE PREMIER BOSS

Le Boss du premier niveau apparaît ! Il contrôle une gigantesque machine blindée qui le protège de toute attaque. Pour détruire cette machine, vous devez désactiver les boucliers que votre ennemi a mis en place **(Photo 10)**. Votre adversaire commencera les hostilités en vous envoyant des rafales de lasers. Évitez-les puis, sans vous approcher du robot, utilisez le mode Sniper. Au centre de cet amas de taules se trouvent quatre sphères. Visez-les puis tirez dessus. En étant en mode Sniper, vous pouvez vous aider de la petite fenêtre en haut à droite pour éviter les tirs de votre assaillant. Déplacez-vous de gauche à droite et vous éviterez sans peine les assauts du robot.

11 moissonneuse, edmonton !

Quand le premier bouclier lâchera, faites la même manœuvre sur la sphère isolée qui apparaîtra par la suite. Lorsque la seconde protection sera mise hors-service, vous devrez tirer sur l'alien qui pilote cet énorme machine. Si vous perdez de l'énergie, vous pourrez en récupérer en ramassant deux **options de Santé** (mais attention aux créatures qui sont dans le secteur). Dès que vous infligerez assez de dégâts au Boss, il quittera sa machine pour vous affronter **(Photo 11)**. Utilisez la super mitraillette et criblez-le de balles. Faites des rondes circulaires autour de votre adversaire en esquivant ses tirs et, lorsqu'il enverra son onde de choc, sautez afin de l'éviter. Vous finirez par en venir à bout. Hélas ! Un ennemi encore plus redoutable réussit à vous neutraliser par surprise...

VAISSEAU INCONNU

C'est le chien Max qui est désigné pour cette seconde mission ! Vous devez rétablir la communication avec Kurt en détruisant un générateur ennemi qui brouille les messages. Dans votre fusée à propulsion, évitez les astéroïdes et frayez-vous un chemin jusqu'au vaisseau extraterrestre. À destination, une séance d'entraînement vous attend. Le professeur vous expliquera comment utiliser efficacement votre armement. Récupérez les **trois Magnums** puis, dans votre inventaire, sélectionnez-les tous ! Votre puissance de tir sera alors accrue. Tirez sur le mur à gauche de votre fusée **(Photo 12)**. Une porte se dévoile, courez dans sa direction et détruisez-la pour emprunter le couloir. Deux systèmes d'alarme vont s'enclencher et des aliens kamikazes vont se ruer vers vous. Liquidez-les et détruisez les alarmes.

Dans la pièce voisine, de nombreuses créatures vous guettent. La première chose à faire, c'est d'arrêter les alarmes. Tirez dessus pour les faire exploser. Cela fait, vous aurez moins d'ennemis à éliminer. Débarrassez-vous de tous vos assaillants et ramassez au centre de la pièce autant de **Uzis** que possible. Pulvérisez les téléporteurs d'aliens qui se situent dans deux des chambres de cette salle **(Photo 13)** et ramassez également des **Piles AA** à l'intérieur des autres.

Lorsque vous aurez fait le plein d'armement, collectez **une Batterie** puis détruisez la porte de sortie et traversez le tunnel. À l'aide de vos Uzi, faites exploser les murs qui vous bloqueront le passage et foncez toujours droit devant en pulvérisant les tourelles de garde et la horde de créatures qui vous tombera dessus (si vous en avez besoin, vous pourrez ramasser deux armes durant votre parcours). Arrivé face à la porte, tirez dessus pour l'ouvrir. Longez le couloir et, durant le trajet, détruisez les alarmes ainsi que les tourelles de garde. Vous finirez par vous retrouver dans une grande cour où vous serez la cible d'ennemis aériens et terrestres.

Commencez par détruire les trois poches organiques d'où sortent les aliens. Abattez ensuite tous vos assaillants, puis faites un ravitaillement d'armement en collectant un maximum de **Uzis**. Quittez ce lieu en empruntant la porte de sortie **(Photo 14)**. Parcourez le tunnel jusqu'à la porte verrouillée, que vous détruirez pour sortir. Dans la salle voisine, ramassez **un Jet Pack** puis approchez-vous du container d'énergie pour faire le plein de votre engin **(Photo 15)**. Ramassez **les deux Piles AA** et collectez **des Bonus** en vous approchant des portes présentes dans la pièce. Cela fait, placez-vous au centre de la salle et regardez vers le plafond. Une plate-forme est accessible. À l'aide du Jet Pack, atteignez-la puis montez d'un étage et collez-vous au bord du mur. Pulvérisez toutes les tourelles de garde.
Continuez à monter d'un étage et détruisez à nouveau toutes les tourelles. Réitérez l'opération jusqu'à atteindre la sortie au sommet. Si vous n'avez plus d'énergie pour votre Jet Pack, vous devrez faire le plein en retournant près du container situé en contrebas. Lorsque vous serez tout en haut, un comité d'aliens sera là pour vous accueillir. Restez sur l'une des plates-formes disponibles et pulvérisez les poches organiques qui sont présentes dans le secteur. Récupérez les options qui vous sont offertes puis volez en direction du container d'énergie. Ramassez **une Batterie** et atteignez la plate-forme du dessus. Débarrassez-vous des deux monstres qui n'ont pas arrêté de vous bombarder de flux de plasma depuis votre arrivée en ces lieux.

12 vaisseau inconnu

13 vaisseau inconnu

14 vaisseau inconnu

15 vaisseau inconnu

16 vaisseau inconnu

17 vaisseau inconnu

Collectez ensuite une nouvelle **Batterie** puis volez en direction du plafond. C'est une série d'ascensions qui vous attend jusqu'au sommet du conduit. Comme précédemment, vous devrez détruire les tourelles de garde pour vous frayer un passage. À destination, s'il vous reste assez d'énergie dans le Jet Pack, récupérez quelques **Bonus** en vous approchant des deux portes (vous obtiendrez **un Magnum** et **une Pile AA**). Quittez cet endroit en détruisant le portail principal. Longez le couloir et faites attention aux nombreuses tourelles. En atteignant la sortie, vous aurez l'occasion de ramasser **des Uzis** ainsi que **des Piles AA**.
Franchissez la passerelle et, pendant le parcours, tirez sur tout ce qui bouge ! Collectez les options qui vous seront offertes puis traversez la porte. En sortant du tunnel, vous arriverez dans une salle où se trouvent plusieurs élévateurs au-dessus de votre tête **(Photo 16)**. Avant de les emprunter, récupérez **des Bonus** en vous approchant des portes. Lorsque vous atteindrez la dernière plate-forme mobile, sautez en direction du container d'énergie qui est suspendu dans les airs. Stabilisez votre Jet Pack pour faire le plein total, puis continuez votre ascension jusqu'au sommet (il faudra bien sûr, à chaque fois, détruire les tourelles et faire le plein d'énergie pour y arriver). Au sommet, récupérez **des Piles AA** en vous approchant des portes bonus puis quittez la pièce par le portail principal. Traversez ensuite le tunnel jusqu'à la sortie en prenant bien garde aux tourelles.

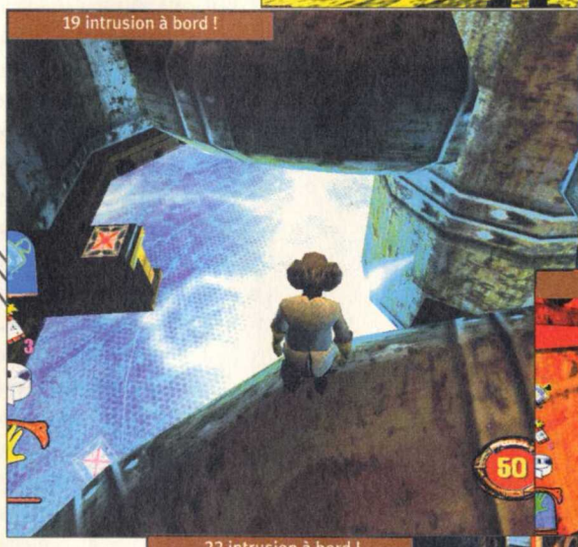
LE DEUXIÈME BOSS

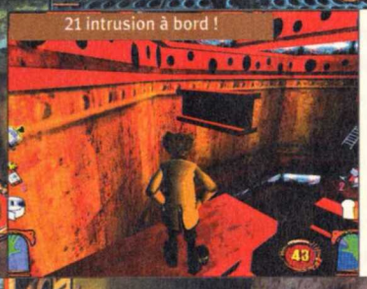
Ramassez **la Batterie**. Le générateur du vaisseau extraterrestre se trouve au centre de la salle. Pour le détruire, il existe une astuce très simple qui devrait vous permettre d'éliminer votre cible sans trop perdre d'énergie. Descendez en contrebas et cachez-vous dans le recoin d'un des piliers de gauche qui jalonne la salle **(merci à Stéph le magnifique !).** À cet endroit, vous serez quasiment protégé des assauts de votre adversaire **(Photo 17)**. Armez-vous des Uzis et commencez les hostilités en détruisant les différentes protections du générateur. Tout autour de la pièce, vous pourrez recharger votre Jet Pack à l'aide de container d'énergie et même ramasser **des Piles AA** ainsi que **des Armes** au cas où vous en auriez besoin. Le Boss pulvérisé, Max finira par se faire capturer, à son tour, par un ennemi inconnu...

INTRUSION À BORD !

C'est au tour du Professeur d'entrer dans la danse ! Vous connaissez à présent le nom de celui qui a kidnappé vos deux protégés. Un dénommé Shwang Shwing, dont les pouvoirs incommensurables ont réussi à fracturer la coque de votre vaisseau blindé. Des intrus sont à bord et c'est pour vous l'occasion de faire un peu de ménage. Suivez les instructions de votre robot domestique et vous apprendrez à manipuler les commandes qui sont propres au professeur. La séance d'initiation terminée, vous aurez en main **un Toaster** et **du Pain**. Ouvrez le frigo pour y trouver **deux Bouteilles de Schpouepses**.

Rendez-vous ensuite derrière le comptoir du bar et récupérez **des Serviettes sales** ainsi que **trois Bouteilles de liqueur**. Juste pour le fun, avant de quitter vos quartiers, vous pouvez vous approcher de la chaîne Hi-Fi et voir le Professeur danser. Sortez de la salle et longez le couloir jusqu'à vous retrouver dans un corridor avec trois portes accessibles. Empruntez la porte de gauche (escalier bleu) et parcourez le couloir jusqu'à la nouvelle salle. À destination, descendez par l'escalier de droite puis ramassez, à même le sol, **un Ruban adhésif**. Retournez au corridor et franchissez la porte à gauche pour vous rendre aux toilettes (escalier blanc). Récupérez près de chaque évier **des Serviettes sales** puis allez faire vos besoins.





Après une scène cinématique assez cocasse (attention aux odeurs), une explosion va retentir. Quittez la pièce du "trône" et ramassez **des Tuyaux** à même le sol. Dirigez-vous ensuite à gauche pour récupérer **un Sèche-mains**. Sélectionnez dans votre inventaire les bouteilles de liqueurs et combinez-les avec les serviettes sales. Vous obtenez **des Cocktails Molotov**. Combinez ensuite le sèche-mains avec les tuyaux pour obtenir **un Pulvérisateur**. Lavez-vous les mains avant de sortir.

Quittez la salle pour vous rendre au corridor puis traversez la porte à gauche pour vous retrouver dans le hall. Quatre aliens sont en présence. À l'aide du pulvérisateur, repoussez vos ennemis jusqu'à la gigantesque plante carnivore **(Photo 18)**. Faites en sorte que la plante les dévore tous un par un. Lorsqu'elle aura mangé ces quatre succulents repas, elle vous remerciera en transformant votre toaster en **Toaster atomique**. Empruntez l'ascenseur derrière vous. À l'étage inférieur, longez le rebord du mur de gauche puis marchez sur la poutre sur votre droite. Atterrissez sur le tuyau à gauche en contrebas puis laissez-vous tomber sur la petite poutre métallique qui donne accès à une fissure sur le tuyau **(Photo 19)**.

Par ce trou, de l'eau s'écoule abondamment. Utilisez le ruban adhésif pour boucher l'entrée d'eau. Cela fait, le sol ne sera plus électrifié. Descendez de la poutre puis contournez le tuyau central par la gauche pour récupérer **une Corde**. Maintenant, sélectionnez dans votre inventaire les tuyaux et combinez-les avec la corde. Vous obtenez **une Échelle**. Dirigez-vous à droite puis utilisez l'échelle sur la dalle luminescente à même le sol **(Photo 20)**. Vous atteignez automatiquement le tuyau du dessus. Tournez ensuite vers la gauche et sautez en direction de la poutre en contrebas où se trouve une autre dalle. Utilisez l'échelle sur la plaque et vous atteindrez une poutre supérieure. À présent, franchissez le passage sur votre droite.

Descendez jusqu'à l'étage inférieur et, lorsque vous arriverez à la sortie du conduit, allez placer l'échelle sur la dalle luminescente située sur une poutre à droite. Sautez en direction de la poutre qui vous fait face puis empruntez l'intersection de gauche. Sautez de poutre en poutre puis prenez le passage sur votre gauche. Combinez dans votre inventaire les objets toaster atomique et pain. Vous obtiendrez ainsi une arme. Parcourez le conduit jusqu'à la sortie et pulvérisez les trois aliens en présence. Devant vous se dresse un énorme tuyau. Atteignez la petite poutre juste sur votre droite. Bondissez ensuite sur celle de gauche puis celle qui est fixée au mur.

Faites un quart de tour à droite et sautez sur la poutre suivante **(Photo 21)**.

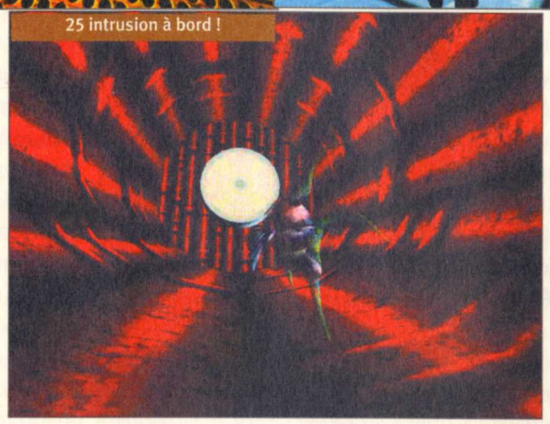
Poursuivez votre progression jusqu'au conduit en haut à gauche. Traversez le passage et descendez en contrebas. À la sortie, marchez sur la petite poutre sur votre droite. Tournez à gauche et laissez-vous tomber sur la poutre inférieure. Maintenant, continuez tout droit puis empruntez le conduit sur votre droite. En parcourant celui-ci, vous aboutirez dans une nouvelle salle avec de nombreuses poutres à gravir. Longez le rebord du mur par la droite et atteignez la première poutre. Sautez en direction de la poutre de droite puis faites un demi-tour pour apercevoir la poutre suivante. Poursuivez votre progression puis montez sur l'élévateur **(Photo 22)**. À destination, retournez-vous et, dès que vous le pourrez, sautez en direction du tuyau et franchissez le passage que vous apercevrez au loin. À la sortie, sautez en direction de la longue poutre que vous longerez par la gauche. Utilisez votre échelle sur les différentes dalles luminescentes puis laissez-vous tomber sur la petite poutre en contrebas pour emprunter le conduit à gauche **(Photo 23)**.

23 intrusion à bord !

26 intrusion à bord !

24 intrusion à bord !

27 intrusion à bord !


25 intrusion à bord !

Parcourez-le jusqu'à la sortie. En passant par les poutres, contournez le tuyau central pour vous rendre à la porte d'un ascenseur, que vous franchirez. À l'étage supérieur, vous serez dans le hangar des fusées. Avancez tout droit et traversez le passage sur votre gauche. Récupérez dans la salle, posés sur une table, **un Bocal à poisson** ainsi qu'**un Briquet**. Rebroussez chemin jusqu'au hangar et approchez-vous du conduit d'eau à même le sol **(Photo 24)**. La grille est fermée ! Sélectionnez dans votre inventaire le bocal à poisson et utilisez-le sur le trou du conduit. Votre ami aquatique appelé "Merlan chanteur" va devoir se frayer un chemin dans ce dédale de conduits afin de couper le système de sécurité. Essayez d'effectuer le parcours sans perdre de temps. Un énorme poisson rôde dans le secteur et, si vous êtes trop lent, il ne fera qu'une bouchée de vous lorsqu'il croisera votre chemin.

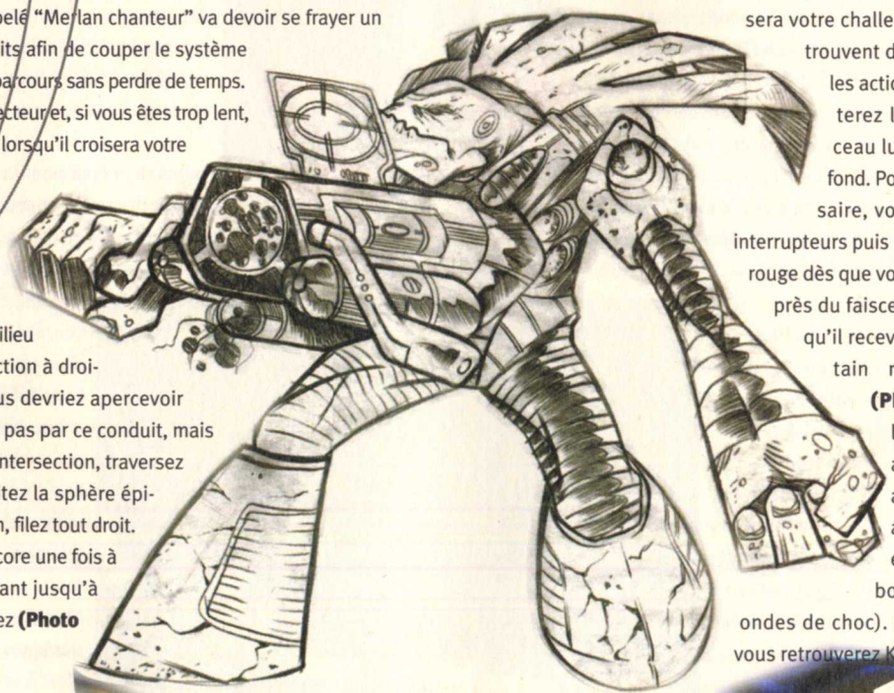
Nagez tout droit (attention à la sphère épineuse) jusqu'à l'intersection. Trois chemins vous sont accessibles. Empruntez celui du milieu puis prenez la deuxième intersection à droite. Toujours sur votre droite, vous devriez apercevoir une sphère épineuse. Ne passez pas par ce conduit, mais préférez continuer tout droit. À l'intersection, traversez le premier conduit à gauche. Évitez la sphère épineuse et, à la nouvelle intersection, filez tout droit. Tournez ensuite à gauche puis encore une fois à gauche, et enfin nagez droit devant jusqu'à l'interrupteur que vous actionnerez **(Photo 25)**.

Sur votre droite se trouvent deux fusées. Ne vous amusez pas à les allumer avec votre briquet, au risque de perdre la vie. Combinez le toaster atomique avec le pain puis rendez-vous au fond de la salle. Dans le hangar suivant, détruisez la poche organique et pulvérisez les aliens. Vous pouvez vous servir du cocktail Molotov combiné au briquet pour vous débarrasser rapidement de vos assaillants. Cela fait, montez sur l'élévateur afin d'atteindre l'étage supérieur. Longez la plateforme par la droite jusqu'à la porte de l'ascenseur que vous franchirez.

À l'étage du dessus, allez à droite et pulvérisez la créature en présence. Partez ensuite au fond de la pièce à gauche et actionnez le levier **(Photo 26)**. Attention, il va falloir agir rapidement ! Vous venez d'ouvrir les portes qui vous protégeaient de la pression atmosphérique. Un courant d'air vous attire vers le vide de l'espace. Attendez quelques secondes, le temps de récupérer **un Aimant** sur votre parcours. Dès que vous l'aurez, combinez celui-ci avec le ruban adhésif. Vous avez conçu des **Chaussures Aimants** qui vous fixent au sol. Sans perdre un instant, utilisez rapidement dans votre inventaire le bocal à poisson. Ouf ! Vous pouvez respirer à présent ! La tempête passée, poursuivez votre chemin à l'extérieur du vaisseau. Franchissez la passerelle en évitant les tirs de la navette ennemie puis empruntez l'ascenseur.

LE TROISIÈME BOSS

C'est une confrontation entre savants qui va s'entamer. Face à vous, c'est un alien volant à la capacité crânienne supérieure qui sera votre challenger. Dans la salle se trouvent deux interrupteurs. En les actionnant, vous augmenterez la puissance du faisceau lumineux situé au plafond. Pour vaincre votre adversaire, vous devez activer ces interrupteurs puis marcher sur le bouton rouge dès que votre ennemi sera assez près du faisceau bleu. La décharge qu'il recevra lui causera un certain nombre de dégâts **(Photo 27)**. Réitérez l'opération en vous aidant du téléporteur afin d'éviter tous ses assauts (cervelles explosives, énormes bombes ou encore ondes de choc). La créature vaincue, vous retrouverez Kurt en petite tenue...



SAUVE QUI PEUT !

Votre bobinaison enfilée, vous êtes fin prêt à reprendre la bataille ! Tirez sur l'interrupteur à droite (une lumière va s'allumer). Retournez-vous et récupérez **un Bouclier de sniper**. Dirigez-vous à droite pour faire face au vitrail puis faites-le exploser à l'aide de vos balles. Vous avez à présent accès à une sortie. Approchez-vous du vitrail brisé et mettez-vous en mode Sniper. Utilisez ensuite le bouclier de sniper et, avec vos balles, abattez tous les ennemis présents dans la cour (trois monstres avec des armes de plasma ainsi que quelques vaisseaux chasseurs). Collectez à chaque extrémité de la plate-forme des options **(grenade, super mitraillette, 50 points de santé)**. Empruntez le conduit pour quitter ce lieu. En longeant celui-ci, laissez-vous tomber en contrebas sur l'énorme tuyau. Regardez vers la gauche pour apercevoir au loin une porte. Atteignez-la puis récupérez à l'intérieur de la pièce **des Grenades Sniper (Photo 28)**. Armez-vous de la super mitraillette. Utilisez votre parachute pour atterrir lentement à l'étage inférieur et, tout en descendant, liquidez les deux aliens puis tirez sur la poche organique. Cela fait, vous verrez apparaître une petite sphère à même le sol. En mode Sniper, tirez dessus afin de débloquer la porte puis sortez de la **salle (Photo 29)**.

Parcourez le couloir jusqu'à la sortie. Vous êtes maintenant dans une gigantesque pièce, avec de nombreuses plates-formes circulaires qui montent jusqu'au plafond. La première chose à faire, c'est de vous débarrasser des droïdes volants qui patrouillent dans le secteur. Restez à bonne distance, et à l'aide du mode Sniper détruisez-les un par un. Avant de traverser le pont, ramassez dans les renfoncements de gauche et de droite **des Boucliers de sniper**. À présent, approchez-vous de la plate-forme circulaire et regardez en dessous du ventilateur. Une sphère est présente. Tirez dessus (mode Sniper) pour activer le courant d'air **(Photo 30)**. Au passage, faites attention aux droïdes qui rôdent dans les environs. Volez en direction du ventilateur puis déployez votre parachute pour atteindre la plate-forme supérieure. Collectez **les 50 Points de santé.** Quatre sphères sont visibles de l'endroit où vous vous tenez. En tirant sur chacune d'elles (mode Sniper), vous ferez apparaître momentanément des passerelles qui vous permettront de parvenir sur un ventilateur situé au loin.

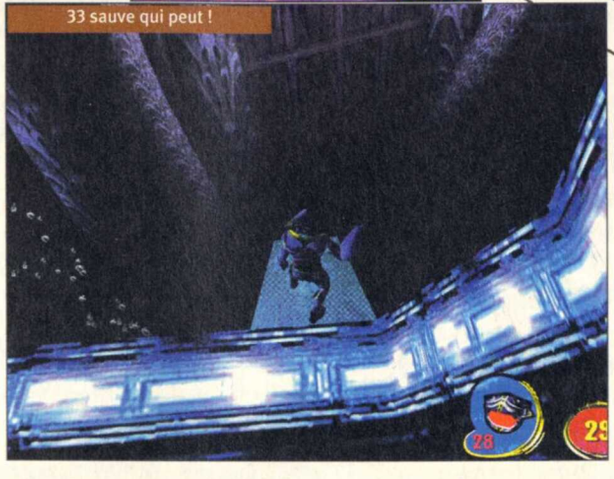
28 sauve qui peut !

29 sauve qui peut !

30 sauve qui peut !

31 sauve qui peut !

32 sauve qui peut !


33 sauve qui peut !

Soyez rapide et précis. Lorsque vous serez sur la dernière passerelle, visez la sphère qui se trouve en dessous du ventilateur puis atterrissez au centre du courant d'air. Retournez-vous et regardez en direction du plafond. Trois nouvelles sphères sont présentes. Tirez sur celle du milieu, atteignez-la à l'aide du parachute puis visez la sphère d'en face. Sautez sur la passerelle qui apparaîtra et, avant de monter sur le ventilateur, tirez sur la boule située juste en dessous. De là où vous êtes vous pouvez scruter l'horizon et voir quelques options éparpillées dans la salle (**points de santé, super mitraillette, grenade)**. Vous pouvez aller les chercher en contrebas, mais vous devrez, par la suite, refaire tout le trajet.

Montez jusqu'à la plate-forme supérieure en vous aidant du parachute, et ensuite franchissez le pont. Avant de traverser la porte, ramassez tous les **Points de santé**. Longez le couloir jusqu'à la sortie. Planez en direction du renfoncement qui vous fait face puis collectez l'option présente. Trois sphères sont en mouvement dans la pièce. Elles vont vous servir d'apesanteur pour atteindre le sommet. À chaque fois que vous tirerez sur une sphère, elle s'immobilisera pour vous laisser le temps de planer au-dessus d'elle et de parvenir sur d'autres renfoncements. Utilisez le mode Sniper et visez ces fameuses sphères pour vous en servir comme d'un escalier **(Photo 31)**. Pour que ces sphères se remettent en mouvement, vous devez de nouveau leur tirer dessus.

Dès que vous le pourrez, détruisez le droïde qui patrouille tout au sommet. En atteignant la corniche supérieure, traversez le couloir. Des tourelles de garde jalonnent le parcours. Détruisez-les en mode Sniper puis passez la porte et poursuivez votre chemin. Allez récupérer des grenades et débarrassez-vous du gros monstre situé sur la corniche en hauteur à gauche. Utilisez la super mitraillette pour en venir rapidement à bout. Pour éviter les flux de plasma qu'il vous enverra, déplacez-vous latéralement de gauche à droite.

Faites de même pour la créature en contrebas. Avant de descendre, approchez-vous du bord et volez en direction du ventilateur situé dans le recoin à droite. Déployez votre parachute puis planez vers la corniche où se tenait votre ennemi. Empruntez ensuite la porte et parcourez le tunnel. Collectez de chaque côté de la pièce des options **(balles autoguidées, bouclier de sniper, points de santé)**. Utilisez le bouclier de sniper puis rebroussez chemin par le couloir. Laissez-vous tomber en contrebas. Devant vous se trouve une porte. Si vous la franchissez, vous devrez retrouver la sortie parmi plusieurs portes piégées qui vous feront perdre de l'énergie. Au final, si vous réussissez à ressortir, vous gagnerez **quelques Grenades et des Points de santé**. C'est à vous de voir si le jeu en vaut la chandelle...

Empruntez la porte située à l'opposé et, avant la sortie du couloir, mettez-vous en mode Sniper et pulvérisez un à un vos adversaires. L'un de vos adversaires ne sera KO que si vous parvenez à trouver son point faible (en l'occurrence, visez sa tête de verre). Sortez ensuite du couloir et rendez-vous sur les planches de la scène. Retournez-vous et faites face à trois aliens spectateurs. Sous le feu des projecteurs, il vous sera demandé de danser ! Faites des pas latéraux de gauche à droite en restant dans la lumière. La musique passée, la barrière en hauteur qui vous séparait de vos ennemis va se briser, et vous pourrez faire un carton avec vos armes ! Vos assaillants hors d'état de nuire, empruntez le passage qui s'est dévoilé derrière vous **(Photo 32)**. Arrivé dans la cour, trouvez et détruisez les trois poches organiques puis liquidez tous les aliens en présence. Collectez ensuite des Grenades avant de quitter cet endroit par la porte composée de halo de lumière vert, jaune et rouge. À la sortie du tunnel, utilisez le mode Sniper pour abattre vos ennemis à distance (si vous possédez encore un bouclier, servez-vous-en). Vous avez trois colosses à éliminer. Cela fait, traversez la porte qui se trouve à l'opposé. Vous aboutirez dans une salle avec plusieurs conduits. Commencez par détruire les tourelles de garde, puis un premier ennemi situé en contrebas. Descendez ensuite pour détruire la tourelle qui vous prendra pour cible. Débarrassez-vous du second colosse et ensuite passez en dessous du ventilateur central.

34 sauve qui peut !

35 sauve qui peut !

36 sauve qui peut !

En mode Sniper, tirez sur la sphère puis placez-vous sur le ventilateur et atteignez le sommet à l'aide de votre parachute. Vous pourrez récupérer **des Grenades** dans deux des conduits qui mènent aux portes bonus. Le troisième conduit vous permettra de quitter cette pièce. Parcourez le couloir et détruisez toutes les tourelles de garde. À la sortie, approchez-vous du bord de la corniche (éliminez d'abord votre assaillant) puis volez en direction du courant d'air à gauche. Vous pourrez ainsi récupérer des **Balles rebondissantes**. En restant suspendu dans les airs, tournez à droite et rendez-vous vers le petit conduit. À destination, placez-vous sur la petite corniche **(Photo 33)** puis tournez vers la gauche et, à l'aide des vos balles rebondissantes, visez la cible violette au loin (avec le zoom) **(Photo 34)**. Cela fait, planez vers le courant d'air à droite. Réitérez la même opération que précédemment en vous plaçant sur la petite corniche sur votre gauche. Cette fois, visez le mur droit (cible violette). Une scène cinématique s'enclenche et deux petites passerelles se mettent en place. Aidez-vous d'elles pour atteindre la corniche où se tenait votre assaillant. Détruisez la poche organique sur la gauche puis traversez la porte. Pulvérisez les tourelles de garde le long du tunnel et suivez le trajet. Vous finirez par arriver dans une salle avec un petit bâtiment au centre de la pièce. Collectez aux alentours toutes les options **(points de santé, bouclier de sniper, super mitraillette)**. Pénétrez ensuite à l'intérieur de l'abri. Votre ami Max est prisonnier dans la pièce. Visualisez la scène cinématique, jusqu'à l'arrivée de Shwang Shwing...

QUATRIÈME BOSS

Voici votre première confrontation avec Shwang Shwing. Après que cet adversaire a pris Max en otage, il essayera de vous écraser avec ses gigantesques mains, avant de vous envoyer des rafales de boules de feu **(Photo 35)**. Sautez pour éviter ses assauts et utilisez la super mitraillette en visant sa tête (lunettes, cou). Dès que vous l'aurez touché trois fois, le bâtiment s'affaissera et vous serez au centre d'une piste circulaire. Utilisez le bouclier de sniper puis zoomez en direction de la main qui tient prisonnier Max. Tirez à maintes reprises sur cette poignée afin de libérer votre ami. Votre ennemi ne restera pas sans réagir ! Aidez-vous de la petite fenêtre en haut à droite du mode Sniper pour esquiver ses attaques.
Lorsque Max sera délivré, il se joindra à vous pour vous donner un coup de main. La seule façon d'éliminer Shwang Shwing, c'est de viser et tirer sur les différentes sphères qui activent les leviers de la salle. Ces mêmes leviers vous permettront d'envoyer une décharge d'énergie suffisante pour terrasser votre ennemi. Attendez le moment opportun pour tirer (mode Sniper). Pour le toucher, il faut absolument que votre assaillant soit positionné devant un des leviers présents **(Photo 36)**. Dans le cas contraire, le flux d'énergie ne l'atteindra pas ! S'il vous reste du bouclier sniper, vos dégâts seront quasiment nuls lors des bonds écrasants de ce Boss. Shwang Shwing vaincu, il s'enfuira en ouvrant un téléporteur. Kurt partira à sa poursuite tandis que Max s'évadera de ce lieu, à l'intérieur d'un vaisseau extraterrestre.

MAD MAX !

Après la destruction du vaisseau ennemi, vous pilotez un engin extraterrestre. Évitez les astéroïdes et les débris métalliques causés par l'explosion. Vous finirez par retourner dans votre navette spatiale. Le professeur est entre les mains de l'ennemi : il faut le sortir du pétrin ! Récupérez **les Uzis** sur votre gauche puis placez-vous au centre de la pièce sur la grille fissurée à même le sol. Tirez dessus afin de tomber en contrebas. Descendez à l'étage inférieur et trouvez rapidement la grille d'un conduit. Détruisez-la puis empruntez le passage avant de vous faire attaquer par une horde d'aliens kamikazes. Pulvérisez la grille pour sortir et laissez-vous tomber sur la poutre métallique. Juste en dessous, de nombreux faisceaux laser sont actifs. Pour les désactiver, vous devez détruire les panneaux de contrôle qui les alimentent. Il y en a quatre en tout.

37 mad max !

Dès que vous mettrez pied à terre, sautez pour éviter les lasers et pulvérisez chacun des panneaux présents. Cela fait, des aliens enflammés feront leur apparition. Sortez de cette pièce par la grille qui s'est ouverte à même le sol. En contrebas, récupérez **des Piles AA** puis détruisez les petites grilles sous vos pieds **(Photo 37)** les unes après les autres jusqu'à parvenir au sous-sol. À destination, pulvérisez la poche organique sur votre gauche. Partez ensuite à droite et détruisez le panneau de contrôle. Ensuite, débarrassez-vous des deux aliens. Essayez de passer par la porte (on vous informera qu'elle est cassée). Retournez-vous, montez sur le socle puis tirez sur le couvercle. Laissez-vous ensuite tomber dans le conduit.

bas, détruisez la [illegible] puis traversez le passage. Vous arrivez dans une bibliothèque. Ramassez **les armes Uzis** puis dirigez-vous à droite. Au passage liquidez tous vos assaillants (aliens, robots volants). Lorsque vous atteindrez la porte fermée, collectez des **Piles AA** et, en vous retournant, détruisez la grille sur le mur gauche. Parcourez le conduit jusqu'à la sortie. Poursuivez votre chemin en détruisant quelques grilles pour ramasser **des armes Uzis**. Passez par le conduit suivant pour arriver dans une grande salle avec des containers verts renfermant des larves aliens. Partez en direction du container à droite. Au niveau du socle qui maintient celui-ci, vous apercevrez un panneau de contrôle **(Photo 38)**.

Détruisez-le à l'aide de vos armes. Une plate-forme circulaire va alors se mettre en mouvement. Elle vous permettra d'atteindre l'étage du dessus. Quelques containers vont se briser et des aliens vous prendront pour cible. Abattez les robots ainsi que ces créatures, puis collectez les options avant de monter sur la plate-forme supérieure. Maintenant, vous devez réitérer plusieurs fois la même opération en trouvant les containers où sont implantés les panneaux de contrôle. Une fois détruits, de nouvelles plates-formes circulaires vous permettront d'atteindre le sommet de la salle. Trouvez ensuite la grille du conduit puis tirez dessus pour emprunter le passage **(Photo 39)**. Passez par le conduit suivant et laissez-vous tomber sur le gros tuyau.

Atterrissez par la gauche puis franchissez rapidement la porte (escalier blanc). Parcourez le couloir jusqu'aux toilettes. Liquidez les deux aliens en présence puis approchez-vous de la tuyauterie du mur **(Photo 40)**. Détruisez un à un les différentes façades puis laissez-vous tomber en contrebas. Allez récupérer au fond à gauche **des Piles AA**. Revenez ensuite sur vos pas et continuez tout droit. Empruntez le couloir de gauche et, à l'intersection, prenez par la droite. Poursuivez votre parcours jusqu'à une porte fissurée que vous détruirez. À l'intérieur, ramassez **deux Fusils à pompe**. Quittez l'impasse et rendez-vous à droite. Récupérez **des Piles AA,** retournez-vous et continuez par la droite (attention aux aliens enflammés). Prenez après le chemin de gauche puis le couloir de droite. Ramassez rapidement toutes **les armes Gatling** avant que le sol ne se dérobe sous vos pieds.

Ne vous souciez pas de vos ennemis. Courez au fond de la pièce à droite puis montez sur les caisses pour atteindre la grille d'un conduit. Tirez dessus puis empruntez le passage. Sortez du conduit et laissez-vous tomber face aux deux caisses pour vous protéger des tirs de vos ennemis. Tournez à gauche et vous apercevrez un mur très fissuré **(Photo 41)**. Tirez dessus mais n'empruntez pas tout de suite le passage. Rendez-vous au bout de la pièce à gauche. Gravissez la pile de caisses et au sommet franchissez la grille du conduit. À l'intérieur vous trouverez **des Roquettes autoguidées**. Retournez en direction du passage que vous avez ouvert et traversez-le. Sur la passerelle, récupérez un maximum d'armes en tombant (aidez-vous des barres métalliques pour amortir votre chute).

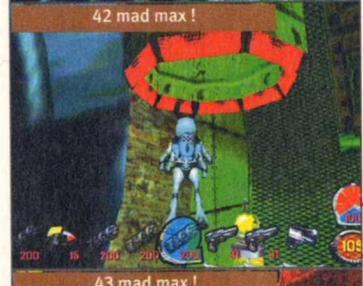
38 mad max !

39 mad max !

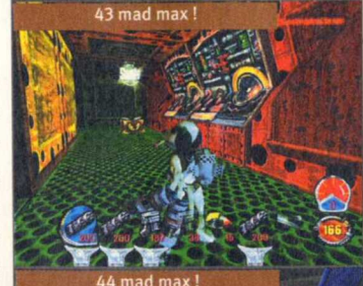
40 mad max !

41 mad max !

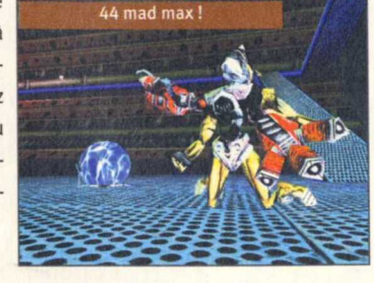
42 mad max !



43 mad max !



44 mad max !



À l'étage inférieur, longez le conduit jusqu'à la sortie et collectez **armes, jet pack et batterie**. Faites le plein d'énergie près du container. Touchez-le et, lorsqu'il commencera à se déplacer dans la salle, suivez-le de très près à l'aide du jet pack. Il vous conduira vers un nouveau conduit qui vous permettra d'atteindre l'étage supérieur **(Photo 42)**. Lorsque vous atteindrez le sommet de ce conduit, il devra vous rester au moins une vingtaine de flux d'énergie pour voler. Dans le cas contraire, vous ne pourrez pas franchir un obstacle qui vous attend un peu plus loin (gérez bien votre consommation). Longez le conduit pour atteindre la sortie. Au loin vous pouvez apercevoir quelques options. Courez dans leur direction et, dès que la passerelle cédera, utilisez le Jet Pack pour ne pas tomber. De l'autre côté, ramassez **une Batterie** ainsi que **des armes**. Arrivé au bout de la passerelle, détruisez la grille et sautez vers l'énorme tuyau en contrebas. À présent, poursuivez votre chemin par un nouveau conduit. Parcourez-le jusqu'au bout et laissez-vous tomber dans le trou.

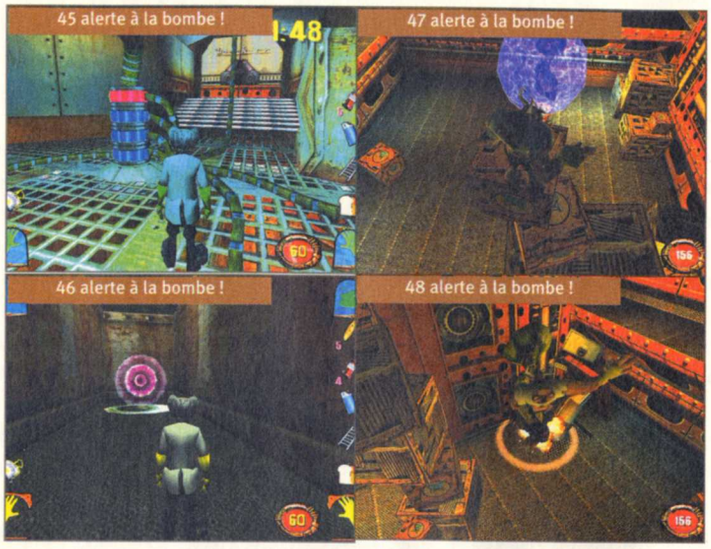
LE CINQUIÈME BOSS

Mesurez-vous à Mad Max, un chien robot surarmé à la détente facile ! Votre adversaire entame les hostilités et, dès le départ, vous êtes à terre. Sur la plate-forme où vous vous situez, se trouve une sphère bleue. C'est à l'intérieur que le professeur est maintenu prisonnier. La seule façon de le délivrer est d'éliminer Mad Max. Lorsque vous vous serez relevé, montez la pente et poursuivez votre ennemi en le criblant de balles (utilisez les Gatling). Suivez-le jusqu'à son antre (un énorme réacteur).

À l'intérieur, en parcourant le couloir, vous finirez par arriver devant un panneau de contrôle où se trouve **une Batterie (Photo 43)**. À chaque fois que vous aurez causé assez de dégâts à votre assaillant, c'est à cet endroit qu'il reviendra se régénérer. Une des astuces qui vous permettra de le vaincre et de camper à cet endroit et de récupérer à chaque fois la batterie qui réapparaîtra. Vous pourrez ainsi vider vos chargeurs sur Mad Max, en essayant d'éviter au maximum ses assauts, puis récupérer rapidement de l'énergie à l'aide de la batterie. Si vous êtes à court de munitions, de nombreuses armes sont disponibles sur les passerelles. Vous pourrez même recharger votre jet pack par l'intermédiaire d'un container d'énergie à l'étage inférieur.

Lorsque votre adversaire utilise un bouclier pour se protéger, il est inutile de perdre votre temps à lui tirer dessus. Dans ces cas-là, évitez plutôt le combat. Dès que Mad Max aura perdu suffisamment d'énergie, il retournera sur la plate-forme où se trouve prisonnier le professeur. Régénérez alors au maximum votre énergie, puis sortez du réacteur et allez pulvériser ce tas de ferraille **(Photo 44)**. Votre ennemi hors d'état de nuire, un téléporteur s'activera. Max partira à la recherche de Shwang Shwing tandis que le Professeur restera au vaisseau, pour reprendre les commandes...

ALERTE À LA BOMBE !



Le plein d'inventaire en main, vous êtes décidé à prendre votre revanche. Traversez le couloir. Une scène cinématique s'entame et votre ennemi au double cerveau activera une bombe à retardement. Vous n'aurez que deux minutes pour la désamorcer. Poursuivez votre chemin puis rendez-vous au centre du corridor où se trouvent plusieurs portes. Le principe est simple ! Pour désactiver la bombe, vous devez actionner, dans le bon ordre, les boutons bleus qui sont dans la pièce (les combinaisons sont aléatoires). Un tube relié à différents circuits vous aidera à faire le bon choix. La lumière clignotante de ce tube vous indiquera l'ordre à suivre **(Photo 45)**. Il ne vous restera plus qu'à longer le bon circuit et marcher sur le bouton qui lui correspond.

Pour atteindre les gros tuyaux, aidez-vous des marches de l'escalier bleu. Si vous êtes trop pressé par le temps, il vous est également possible d'utiliser les tirs de votre toaster atomique pour actionner chaque bouton (visez juste, sinon c'est l'explosion !). Cela fait, partez en direction des marches de couleur bleue et traversez la porte. Parcourez le couloir et, lorsque vous serez dans la salle voisine, débarrassez-vous des quatre petits aliens. Ramassez ensuite à même le sol, **une Bouteille de Schpouepses** et **une Baguette**.

Rebroussez chemin jusqu'au corridor, puis empruntez les marches de couleur verte et franchissez la porte. Au bout du couloir, vous aurez à faire un certain nombre de sauts. Bondissez de plaque en plaque (attention, elles sont instables) et aidez-vous des tuyaux s'il le faut pour arriver sur une nouvelle plate-forme. À destination, votre ennemi activera une seconde bombe à retardement. Cette fois, vous aurez deux minutes et trente secondes pour la désamorcer. Sautez sur la poutre puis sur la plate-forme. Le principe reste identique que précédemment. Repérez la couleur du tube, suivez le circuit et marchez sur le bon bouton. Aidez-vous de l'échelle pour atteindre la plate-forme circulaire où sont placés les quatre boutons bleus. La bombe désactivée, redescendez en contrebas et poursuivez votre chemin jusqu'à la plante carnivore.
Votre amie, au prise avec une patrouille d'aliens, sollicitera votre aide. Elle vous donnera **du Plutonium** pour que vous puissiez lui donner un coup de main. Utilisez le plutonium pour vous transformer en monsieur muscle, puis débarrassez-vous de vos adversaires. Un passage secret vous est à présent accessible. Tournez-vous à droite et empruntez-le. Parcourez tout le couloir puis franchissez le téléporteur **(Photo 46)**.

Une troisième bombe à retardement s'active ! Sept minutes, c'est le temps qui vous sera donné pour la désamorcer. À l'aide de l'échelle, vous pourrez atteindre la passerelle supérieure ainsi que les plates-formes alentour. La bombe désactivée, un passage va se dévoiler. Trouvez l'issue et quittez cette salle avant de vous faire abattre par de nombreux ennemis. Longez le couloir et traversez le téléporteur. Vous êtes dans le hangar et une quatrième bombe se met en marche. Vous n'aurez que sept minutes et trente secondes pour la désamorcer. Cette pièce est particulièrement sombre. Utilisez votre briquet pour suivre les circuits des boutons. L'un des interrupteurs est situé en hauteur : utilisez votre toasteur atomique pour l'atteindre. La bombe désactivée, ramassez du plutonium puis éliminez vos assaillants avant d'emprunter la porte de l'ascenseur.

LE SIXIÈME BOSS

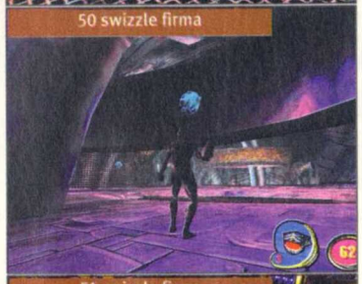
C'est votre deuxième confrontation avec cet alien savant. Pour le moment aucun de vos tirs ne peut l'atteindre. Un bouclier d'énergie lui sert de protection. Pour désactiver cette barrière, vous avez besoin de plutonium. Descendez en contrebas et, si vous n'avez pas de plutonium, allez en récupérer derrière le tas de caisses. Utilisez ensuite cette substance pour vous transformer. Gravissez la pile de caisses la plus élevée jusqu'à atteindre le sommet **(Photo 47)**. À partir de là, attendez que votre adversaire soit à proximité de vous pour sauter dans sa direction et lui coller des baffes **(Photo 48)**. Réitérez l'opération encore deux fois et son bouclier protecteur cédera sous vos coups. Le plutonium réapparaîtra à chaque fois que vous en aurez besoin. Lorsqu'il sera vulnérable, combinez le toaster atomique avec la baguette ou le pain et pulvérisez votre assaillant en évitant ses assauts.

SWIZZLE FIRMA

Shwang Shwing, de retour dans son monde, vous accueille les armes à la main. À l'intérieur de son vaisseau spatial, il commencera par vous envoyer des rafales de lasers. Courez le long de la passerelle, sans vous arrêter ni vous retourner. Lorsque vous atteindrez l'intersection, prenez rapidement le chemin de droite. Poursuivez votre parcours jusqu'à la porte que vous apercevrez au loin. Volez dans sa direction puis franchissez-la. Traversez ensuite une seconde porte. Vous pouvez souffler à présent, vous êtes à l'abri des assauts de Shwang. Longez le couloir jusqu'à la salle voisine. À l'aide du mode Sniper, détruisez les trois tourelles de garde (l'une à droite de l'entrée, l'autre à gauche et la dernière devant à droite).

49 swizzle firma

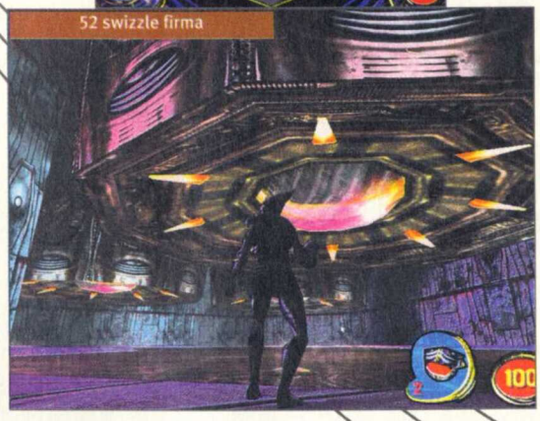
50 swizzle firma



De là où vous vous tenez, il vous est possible d'abattre aussi les ennemis en présence (aliens à tête de cône, robots à casque de verre, etc.). Dans cette pièce se trouvent trois sphères que vous devez activer. Pour ce faire, rendez-vous sur la grille de ventilation, à même le sol, tout au fond de la salle **(Photo 49)**. Tout en restant sur cette grille, retournez-vous et faites face aux réacteurs qui contiennent les sphères (attention à vos adversaires qui ne manqueront pas de vous attaquer). Mettez-vous en mode Sniper et visez le réacteur de droite en zoomant. Votre présence sur la grille a activé la première sphère ! C'est le moment de tirer dessus. Partez en direction du réacteur de gauche et tirez sur la deuxième sphère.

51 swizzle firma

52 swizzle firma



Derrière vous, un courant d'air s'est activé sur la grille. Placez-vous dessus et déployez votre parachute pour atteindre l'étage supérieur. Cela fait, tirez sur la sphère isolée que vous apercevrez, puis descendez au niveau des réacteurs et visez la troisième sphère. Remontez à l'étage supérieur et empruntez un second courant d'air qui vous mènera dans une nouvelle salle. À destination, ramassez les grenades sur la droite. Utilisez-les ensuite pour briser les deux boucliers vitrés à même le sol. Allez en direction du gros tuyau sur la gauche (au passage, vous remarquerez un petit socle qui pourra vous servir un peu plus tard). Retournez-vous pour apercevoir une sphère en hauteur **(Photo 50).**

Tirez dessus puis descendez par l'un des trous et détruisez les trois tourelles de garde. Récupérez ensuite **un Mortier de sniper**. Deux robots vont apparaître ! Visez la tête pour en venir rapidement à bout. Remontez à l'aide des courants d'air et partez en direction du gros tuyau situé à droite de l'entrée de la salle. Un bouclier vitré vous empêche d'atteindre une sphère. Utilisez le mortier de sniper et balancez un obus par le plafond pour briser cette barrière. Cela fait, tirez sur la sphère puis descendez dans l'un des trous, à même le sol. Vous y trouverez **des Balles rebondissantes**. Éliminez les ennemis en présence puis remontez. Maintenant, placez-vous sur le petit socle et faites face à la troisième sphère située derrière un grillage. Sélectionnez vos balles rebondissantes et visez le centre du tremplin qui se trouve juste en haut à gauche de la sphère **(Photo 51)**.

À présent, descendez en contrebas et longez le passage jusqu'à la porte que vous franchirez. Aidez-vous des différents ventilateurs et gagnez l'extérieur. Shwang vous attend avec son vaisseau et continuera à vous envoyer des rafales de lasers. Ramassez rapidement les **50 Points de santé** puis atteignez la passerelle. Courez vers l'intersection, et prenez par la droite. Planez ensuite en contrebas à gauche en direction d'une plate-forme où se trouve une porte que vous traverserez. Parcourez le couloir jusqu'à la nouvelle salle. Débarrassez-vous des robots puis collectez tout autour de la pièce des **Points de santé**. Dans cette salle, trois énormes réacteurs sont collés au plafond. Détruisez le bouclier vitré de chacun d'entre eux afin que tombent des sphères **(Photo 52)**.

En mode Sniper, visez et tirez ensuite sur ces boules en mouvement. Dirigez-vous ensuite vers le ventilateur qui s'est activé sous un des réacteurs. Détruisez les tourelles de garde et atteignez le sommet du conduit. Abattez l'alien à la tête de cône ainsi que deux robots invisibles. Allez récupérer des grenades au fond à droite, puis tournez vers la gauche et détruisez le couvercle qui renferme une énorme boule **(Photo 53)**. Cela fait, vous aurez accès à un petit trou qui vous permettra de viser la boule. Une sphère en mouvement va en sortir. Touchez-la en mode Sniper. Gravissez ensuite la pente pour ramasser un **Mortier de sniper**. Descendez en contrebas puis placez-vous face au couvercle de la deuxième grosse boule. Détruisez celle-ci et-la à l'aide du mortier de sniper, envoyez un obus dans le trou accessible. Tirez sur la sphère qui va apparaître. Remontez la pente et, une fois au centre, retournez-vous et tirez sur la sphère immobile placée sur le toit de la grosse boule de droite **(Photo 54)**.

Une patrouille de robots pénétrera dans la salle. Visez leur tête pour les détruire. Descendez ensuite en contrebas et laissez-vous tomber dans le trou au fond de la pièce. En parcourant le couloir et en vous aidant des ventilateurs, gagnez l'extérieur. Le vaisseau de Shwang continue à vous prendre pour cible. Longez la passerelle puis planez en contrebas à gauche afin d'atterrir sur une plate-forme circulaire **(Photo 55)**. Récupérez dessus **une Mitraillette incendiaire**, **une Grenade à trou noir** ainsi que **25 Points de santé**. Empruntez ensuite le téléporteur puis franchissez la porte sur votre droite. Parcourez le couloir jusqu'à la sortie. Devant se trouve un balcon qui vous

donne une vue sur une énorme araignée. Votre objectif est de la détruire.

Pour cela, vous devez tirer sur plusieurs sphères. Celles-ci sont cachées à l'intérieur de sept piliers qui jalonnent la pièce. À chaque fois que vous toucherez une sphère, des ennemis apparaîtront mais aussi des options au niveau du balcon. Il faudra alors abattre la totalité de vos assaillants afin d'activer une seconde sphère, et ainsi de suite.

Parcourez la passerelle toujours par la gauche. Une partie du premier pilier s'ouvre et vous donne accès à une sphère. En mode Sniper, tirez dessus. Allez récupérer rapidement les options sur le balcon (**camoufleur, poupée gonflante, grenades, super mitraillette**...) puis utilisez-les à bon escient sur vos ennemis (réitérez l'opération pour chaque sphère).

Deux robots volants et deux aliens sont à abattre. La poupée gonflante vous sera très utile pour ce premier assaut. Tous vos ennemis hors d'état de nuire, un faisceau laser atteindra l'araignée (au fur et à mesure de votre progression, d'autres rayons feront leur apparition). La deuxième sphère fera apparaître des robots à tête de verre. Ils sont au nombre de six (dont deux sont quasiment invisibles). Tirez sur leur tête pour en venir à bout. Pour la troisième sphère, c'est une armée de droïdes volants qui vous accueilleront. Mettez-vous en mode Sniper et détruisez-les un par un. La quatrième sphère vous confrontera à trois gros aliens. Utilisez la poupée gonflante et la mitraillette incendiaire pour les pulvériser.

C'est de nouveau une armada de droïdes volants qui apparaîtront avec la cinquième sphère. Placez-vous sur le balcon afin de les détruire en snipe. Pour la sixième sphère, vous avez des aliens à tête de cône comme adversaires. Lancez dans leur direction une grenade à trou noir, puis éloignez-vous le plus loin possible.

53 swizzle firma

55 swizzle firma

54 swizzle firma

56 swizzle firma

57 swizzle firma

Vos ennemis absorbés par le trou, vous accéderez à la dernière sphère. Tirez dessus puis récupérez les options sur le balcon et descendez en contrebas. Lancez une poupée gonflante et placez-vous au centre du ventilateur. Plusieurs colosses vont apparaître avec leurs armes à plasma. Utilisez le bouclier de sniper puis liquidez-les un par un.

Cela fait, positionnez-vous sur le ventilateur. L'araignée va exploser et vous tomberez à l'étage inférieur. Parcourez tout le couloir et rendez-vous dans une nouvelle salle. Vous devez tirer sur les sphères en mouvement (mode Sniper) pour activer les ventilateurs présents le long de la pièce.

Traversez la salle pour trouver la sortie. Durant votre parcours, vous aurez la possibilité de récupérer quelques options. Des ennemis seront également de la partie, pour vous gêner : débarrassez-vous-en ! Lorsque vous atteindrez le sommet des plates-formes, traversez la porte puis longez le couloir pour arriver à l'extérieur. Récupérez ensuite **50 Points de santé** puis rendez-vous au centre de la plate-forme circulaire.

LE SEPTIÈME BOSS

Aux commandes de son vaisseau spatial, Shwang fera son entrée lors de votre arrivée sur la plate-forme circulaire **(Photo 56)**. Sur place, vous remarquerez deux abris qui vous permettront momentanément d'éviter les assauts de votre adversaire. À l'intérieur, vous aurez également la possibilité de ramasser **des Points de santé** et **des Armes**. En plus de ses rayons dévastateurs, votre ennemi vous enverra une ribambelle d'aliens et de robots. Occupez-vous de ces gêneurs puis, en mode Sniper, utilisez le bouclier et visez un par un les sphères qui parsèment le vaisseau de Shwang **(Photo 57)**. Avec des grenades sniper, votre tâche sera plus simple. Lorsque toutes les sphères seront détruites, le vaisseau s'écrasera et Shwang Shwing vous apprendra que le véritable ennemi se trouve au palais...

LA DESTRUCTION DE LA TERRE !

La Terre est sur le point d'être désintégrée par le lancement d'une bombe alien. Max doit à tout prix la désamorcer avant qu'il ne soit trop tard...
Dirigez-vous à droite puis récupérez **un Magnum**. Repartez ensuite à gauche et faites attention aux attaques aériennes ainsi qu'aux aliens qui seront parachutés. À l'intersection, continuez tout droit puis tournez à gauche. En longeant la ruelle, vous remarquerez un petit passage sur votre droite **(Photo 58)**. Pénétrez-y pour trouver **un Magnum, un Uzi, un Fusil à pompe** et **une Gatling**. Ces armes réapparaîtront au bout de quelques secondes. Si vous le souhaitez, vous pouvez donc, avec un peu de patience, effectuer une combinaison de même calibre (plusieurs Gatling par exemple). Quittez la salle et pulvérisez vos ennemis. Dirigez-vous jusqu'au mur tout à gauche. En détruisant la caisse présente, vous pourrez collecter **une Gatling**. Empruntez ensuite la rue de droite puis, à l'intersection, prenez par la gauche. Le long du mur de gauche se trouvent quatre caisses **(Photo 59)**.

Détruisez-les et entrez dans la salle. **Deux Fusils à pompe** y sont disponibles. Toujours dans la même pièce, vous remarquerez la grille d'un conduit. Pulvérisez-la puis la seconde et rendez-vous dans la cour qui se dévoilera. Sur votre droite vous apercevrez un bunker inaccessible pour le moment. Pulvérisez les deux gardiens qui sont équipés d'arme de plasma et ensuite tous les autres ennemis qui vont se téléporter dans la cour. Combinez les fusils à pompe avec les Gatling pour un résultat plus efficace. La totalité des aliens abattus, le bunker s'ouvrira **(Photo 60)**. Ramassez **25 Points de santé** et franchissez le passage.

Prenez par la gauche et, en parcourant le couloir, ramassez **un Fusil à pompe** ainsi qu'**une Batterie**. Vous atteignez une salle non fumeur ! Devant vous se trouve une porte circulaire avec quatre embranchements. Un système d'alarme s'enclenchera si vous vous approchez de cette porte. Cette alerte va activer des tourelles de gardes ainsi que des ondes ultrason qui vous causeront pas mal de dégâts. Ne vous approchez pas de la porte et détruisez ces quatre branches puis les deux systèmes d'alarme. Le passage ouvert, avancez juste devant l'entrée mais ne pénétrez pas dans la pièce voisine. Regardez vers le plafond et vous apercevrez un lustre lumineux **(Photo 61)**.

En restant à cette distance, tirez sur celui-ci pour le détruire (cela vous permettra d'ouvrir la porte au fond de la pièce sans trop vous préoccuper des aliens qui vous prendront pour cible). Cela fait, foncez tout droit et traversez la salle par le passage (si vous le désirez, détruisez les piliers pour trouver quelques options). Parcourez le couloir et, à la sortie, vous vous retrouverez dans une salle avec un énorme générateur. Récupérez **la Batterie** et faites très attention aux robots volants (ne perdez pas votre temps à tous les éliminer, ils réapparaîtront à chaque fois). Détruisez uniquement les robots qui vous gêneront au cours de votre progression. En regardant en direction du plafond, vous devriez voir de gros tuyaux avec des embouts rouges et verts **(Photo 62)**. En fait, il y en a trois au total (le bleu se situe à l'opposé des autres embouts). Votre objectif consiste à détruire ces trois embouts de couleur afin que le générateur s'écrase en contrebas et vous permette d'accéder à un nouveau passage.

Pour atteindre vos cibles, différents élévateurs sont accessibles. Les couleurs de ces plates-formes vous emmèneront directement aux embouts qui leur correspondent. Tout autour de la salle, vous aurez également l'occasion de collecter des armes et à l'étage inférieur vous trouverez **deux autres Batteries**. Parcourez la passerelle par la gauche et récupérez une première puis **une seconde Gatling**. Avancez ensuite jusqu'au bord de la plate-forme à droite. Attendez l'arrivée de l'élévateur puis empruntez-le pour atteindre l'étage inférieur. Laissez-vous tomber en direction de la grande plate-forme circulaire et placez-vous au centre de celle-ci. Atteignez l'élévateur situé à l'opposé de celui que vous venez de prendre. Il va vous mener au niveau de la plate-forme du générateur. Retournez-vous et sautez sur celle-ci. À présent dirigez-vous à droite, attendez l'arrivée de l'élévateur de couleur bleu foncé puis sautez dessus. Il vous transportera vers l'embout bleu que vous devrez détruire. À l'endroit où vous êtes posté, vous pouvez scruter l'horizon afin de visualiser l'emplacement des élévateurs de couleurs qui vous transporteront en direction des embouts des tuyaux. Laissez la plate-forme vous ramener au niveau du réacteur et sautez sur la passerelle de celui-ci. Réitérez l'opération pour l'embout de couleur vert et rouge. Les trois embouts détruits, un énorme trou vous servira d'échappatoire. Sautez en direction de la passerelle circulaire, collectez toutes **les Gatling** puis empruntez l'ascenseur pour descendre. En vous approchant du trou béant, regardez en contrebas : vous y verrez un petit conduit **(Photo 63)**. Atterrissez sur le toit de celui-ci. Votre chute vous fera perdre un peu d'énergie mais ne vous inquiétez pas, une pile et une batterie vous attendent un peu plus loin.

Ramassez **la Pile AA** puis retournez-vous et marchez sur la fine passerelle de gauche. Pivotez de nouveau et empruntez le conduit qui vous sera accessible. En longeant le tunnel, ramassez **une Batterie** et atteignez la sortie. Dès votre arrivée dans la salle, des vaisseaux chasseurs vous prendront pour cible. Détruisez vos assaillants ! Une scène cinématique va s'entamer et un nouveau vaisseau spatial fera son entrée. Abattez tous les aliens qui vont en sortir et pulvérisez également la poche organique en présence. Cela fait, faites le plein d'armement (**les Gatling** réapparaîtront quelques secondes après que vous les avez ramassées). Maintenant, pénétrez dans le vaisseau ennemi et rendez-vous dans la salle des commandes où se trouve un bouton rouge **(Photo 64)**.

Marchez sur celui-ci pour faire feu sur la porte qui vous bloque le passage à la salle voisine. L'obstacle détruit, quittez le vaisseau et franchissez le passage. Parcourez le couloir jusqu'à la sortie et ramassez **une Batterie** ainsi qu'**un Jet Pack.** Dans ce lieu, c'est une série d'ascensions qu'il va falloir effectuer pour atteindre un conduit se trouvant tout au sommet de la pièce. Votre jet pack se rechargera automatiquement (pas besoin de container d'énergie cette fois). Pour monter sur les différentes plates-formes, vous devrez donc surveiller votre consommation. À chaque fois que votre jet pack ne sera pas en fonction, il commencera à se recharger de lui-même. Lors de votre progression, essayez de relâcher la pression dès que le compteur de carburant oscillera entre 0 et 20 (cela permettra au jet pack de se recharger rapidement tout en vous évitant de perdre trop d'altitude).

Regardez droit devant et en hauteur pour apercevoir la première colonne à atteindre **(Photo 65)**. Placez-vous en dessous, puis à l'aide du jet pack propulsez-vous en hauteur. Cette ascension va vous demander 100 % de votre carburant. Une fois dessus, vous trouverez **une Roquette autoguidée**. Continuez en hauteur par la droite pour arriver sur une deuxième puis une troisième colonne, où se trouve **un Pistolet à rayon**. Poursuivez votre cheminement dans la même direction et récupérez **un second Pistolet à rayon**. Lorsque vous atteindrez la quatrième colonne, vous devrez poursuivre votre parcours non plus par la droite, mais plutôt vers le haut en empruntant les colonnes situées au-dessus de votre tête. Faites attention aux jets de

58 la destruction de la terre !

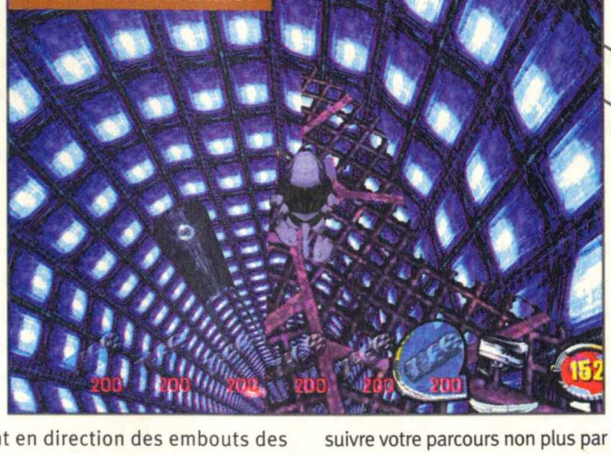
59 la destruction de la terre !

60 la destruction de la terre !

61 la destruction de la terre !

62 la destruction de la terre !

63 la destruction de la terre !



gaz toxiques qui peuvent vous nuire. Arrivée à la dernière colonne, retournez-vous puis volez en direction de la petite plate-forme au loin (au passage récupérez **les Piles AA**). À destination, tournez à gauche puis propulsez-vous vers une seconde plate-forme **(Photo 66)**.

64 la destruction de la terre !

66 la destruction de la terre !

65 la destruction de la terre !

67 la destruction de la terre !

68 la destruction de la terre !

Continuez dans la même direction jusqu'à la cinquième plate-forme. Tournez alors vers la gauche et regardez en hauteur. Une nouvelle colonne est accessible. Volez en direction de la passerelle mobile située juste à sa gauche. Lorsque vous serez dessus, servez-vous-en comme appui (le jet pack pourra se recharger) pour atterrir sur la colonne. Le parcours effectué, retournez-vous pour apercevoir au loin et en hauteur une petite plate-forme que vous devez atteindre. Vous allez effectuer une série de vols qui vous permettront d'activer des passerelles mobiles. Gérez bien votre carburant. Dès que vous toucherez la première plate-forme, volez en direction de la suivante à droite et poursuivez ce trajet sans vous arrêter jusqu'à la huitième et dernière plate-forme.

En atterrissant sur celle-ci, laissez votre Jet pack se recharger et propulsez-vous immédiatement vers la passerelle mobile à droite. Servez-vous de ces petites passerelles en mouvement afin d'atteindre une corniche en forme de champignon sur la droite. À destination, vous apercevrez le conduit qui vous permettra de sortir de cette salle **(Photo 67)**. Volez en direction des tuyaux puis entrez dans le conduit. Longez-le, traversez la porte circulaire puis ramassez **une Batterie**, **une Gatling** et **une Roquette autoguidée**. Vous devez à présent franchir une salle grouillant d'ennemis. Votre tâche ne sera pas facile puisque vous ne pourrez pas mettre pied à tête. Tout va donc se passer dans les airs. Des colonnes dégageant de l'électricité jalonnent le parcours. Détruisez la partie haute de ces colonnes et vous pourrez vous servir de la partie basse comme d'une plate-forme (et recharger du même coup votre jet pack). En arrivant au bout de la salle, vous accéderez à un nouveau conduit. Longez-le jusqu'à la sortie.

LE HUITIÈME BOSS

Shwang Shwing a déjà activé la bombe et vous n'avez que trois minutes pour la désamorcer. Pour ce faire, il faut absolument que vous terrassiez votre adversaire durant ce laps de temps. Ne perdez pas une seconde, la moindre erreur pourrait vous être fatale. Sur la plate-forme où vous vous tenez, se trouvent plusieurs armes que vous pourrez récupérer à volonté (elles réapparaissent au bout de quelques secondes). Tout autour de la salle on peut apercevoir quatre interrupteurs de couleur rouge. Ces boutons vous permettront de causer de sacrés dégâts à Shwang. Vous devez impérativement les utiliser pour éliminer au plus vite votre adversaire. Sans eux, il vous sera impossible de battre votre ennemi en trois minutes.

Commencez par ramasser **la Batterie** dissimulée à droite, sous le socle du bras mécanique. Avancez ensuite droit devant jusqu'au bord et regardez en hauteur vers la droite. Vous apercevrez un premier interrupteur rouge. Volez dans sa direction et restez suspendu dans l'air au-dessus du bouton. Dès que Shwang s'immobilisera près de l'interrupteur, atterrissez dessus et criblez-le de balles. Lorsqu'il se retournera vers vous, volez en direction du bouton suivant à droite et attendez de nouveau qu'il s'immobilise près du second interrupteur avant d'y atterrir (à chaque fois, tirez-lui dessus). Réitérez l'opération jusqu'au quatrième bouton. En restant sur ce dernier, videz vos munitions, évitez son coup de pied puis, lorsqu'il s'approchera de la valve sur la droite, détruisez-la pour faire sortir un jet de gaz. Il ne vous reste plus qu'à achever Shwang Shwing avec le reste de votre armement **(Photo 68)**.

EN DIRECTION DU PALAIS

Max a réussi à dévier la trajectoire de la bombe. À l'intérieur de son vaisseau, le professeur Hawkins entame une traversée périlleuse sous une pluie de météorites. La planète extraterrestre en vue, vous vous apprêtez à ramener vos amis dans le vaisseau quand soudain, par maladresse, vous appuyez sur un bouton qui vous téléporte dans le camp ennemi. Vous devez retrouver Kurt et Max aux portes du palais...

Trois chemins vous sont accessibles (un téléporteur situé derrière vous, un couloir à gauche et un couloir à droite). Commencez par emprunter le couloir de gauche. Longez-le jusqu'à la sortie puis tournez à droite. Débarrassez-vous de tous les aliens en présence et puis franchissez la porte. Rendez-vous dans la salle suivante. Devant vous se dresse un grillage avec plusieurs créatures ennemies. Il va falloir vous frayer un chemin en passant dans un labyrinthe. Vous devrez actionner **six Dalles** pour trouver la sortie. Ne perdons pas de temps ! Tournez à gauche puis pénétrez dans ce dédale. À l'intersection, prenez à gauche puis à droite et encore à droite. En suivant le trajet vous trouverez **la première Dalle (Photo 69)**. À partir de là, empruntez le chemin de droite, ensuite celui de gauche puis partez trois fois à droite à chaque intersection suivante. Vous aboutirez dans une impasse où se trouve **la deuxième Dalle (Photo 70)**.

Retournez-vous et rebroussez chemin en passant par la gauche. Continuez tout droit et prenez la deuxième intersection à droite (attention aux différentes barrières électriques). Récupérez **une Bouteille de Schpouepses**. Prenez ensuite à droite. Longez le chemin en évitant les jets de gaz puis empruntez le chemin de droite et enfin passez par la deuxième intersection à gauche. Vous finirez par trouver **la troisième Dalle (Photo 71)**. Maintenant, partez droit devant, puis à l'intersection allez à droite et poursuivez votre parcours en continuant tout droit. **La quatrième Dalle** se trouve dans une impasse **(Photo 72)**. Retournez-vous et partez en sens inverse. À l'intersection, prenez la deuxième à gauche. Continuez tout droit (traversez la dalle) puis passez la deuxième intersection de gauche.

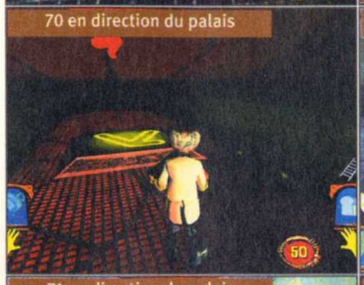
Tournez à droite et prenez le troisième embranchement à droite. Traversez les barrières et les jets de vapeur puis, à la prochaine intersection (où vous verrez un alien à tête de cône), empruntez le chemin de gauche. Continuez par la gauche jusqu'à **la cinquième Dalle (Photo 73)**. Retournez sur vos pas et empruntez la première intersection à gauche. Ramassez **une Bouteille de Schpouepses** et poursuivez votre route. Passez par le chemin de gauche (au cours du trajet, prenez garde aux robots lanceurs de gaz toxiques). Prenez la deuxième à gauche et, en suivant le trajet, vous trouverez **la sixième Dalle (Photo 74)**. Rebroussez chemin et empruntez la deuxième à droite. Prenez ensuite l'intersection de gauche et, à l'embranchement suivant, passez la première à gauche. Dirigez-vous à droite et à l'intersection suivante empruntez encore une fois la droite. Vous êtes sorti du labyrinthe !

Détruisez la poche organique et pulvérisez tous les aliens à l'aide de votre toasteur atomique. Récupérez **un Localisateur de monarchie (Photo 75)** puis empruntez le téléporteur. De retour au début du niveau, tournez à gauche puis placez-vous sur un deuxième téléporteur. Parcourez ensuite le tunnel, jusqu'au téléporteur suivant. Dans la salle où vous allez atterrir, ramassez **une Baguette** et foncez en direction du téléporteur du fond, avant l'assaut de vos ennemis. Récupérez **une Baguette** puis parcourez la pièce. Détruisez les deux poches organiques ainsi que les aliens en présence. Au bout de la salle, vous remarquerez des passerelles au-dessus de votre tête. À l'aide de votre échelle (que vous placerez sur les différentes dalles disponibles), atteignez le sommet et empruntez le téléporteur. Faites attention aux droïdes (il est conseillé de les détruire avant d'entamer votre ascension. Voici le cheminement à suivre :

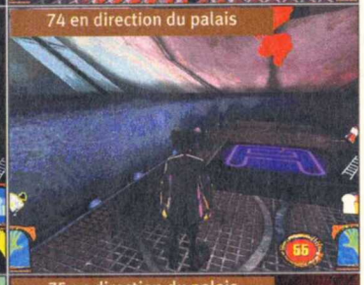
69 en direction du palais

73 en direction du palais

70 en direction du palais



74 en direction du palais

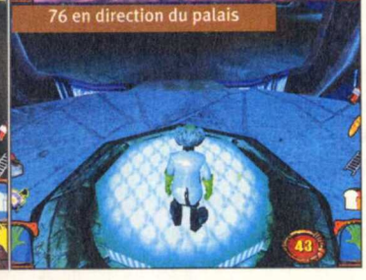


71 en direction du palais

75 en direction du palais

72 en direction du palais

76 en direction du palais



Une fois sur la première passerelle, placez-vous sur la troisième dalle tout à gauche afin d'utiliser votre échelle. Continuez votre progression jusqu'à la troisième passerelle et là, positionnez-vous sur la première dalle de gauche. La plate-forme atteinte, tournez à gauche et empruntez l'intersection à droite. Utilisez votre échelle sur la dalle. Poursuivez votre chemin jusqu'à la sixième passerelle. Dirigez-vous à l'extrémité opposée et tournez à droite puis sautez vers la plate-forme qui vous fait face. Il ne vous reste plus qu'à suivre le trajet en direction de la dernière dalle qui vous mènera au téléporteur.

Face à vous se dresse un container avec du liquide vert. Juste derrière celui-ci, un alien à tête de cône se promène le long d'une plate-forme. Trois dalles sont accessibles à même le sol. Chacune d'elles ouvre une trappe au niveau de la plate-forme où se tient l'alien. Votre objectif est de faire tomber la créature d'étage en étage afin qu'elle atterrisse dans un broyeur. Ce même broyeur vous permettra d'augmenter le volume du container. Vous pourrez ainsi accéder à un nouveau téléporteur. Si vous commettez une erreur, l'alarme va retentir et vous devrez éliminer un assaillant. Placez-vous tout de suite sur la dalle de gauche (l'alien va descendre d'un étage) puis courez vers la dalle de droite (une nouvelle chute à l'étage inférieur).

Partez en direction de la dalle du milieu et, cette fois, attendez que l'alien se dirige vers la gauche puis marchez sur la dalle (l'alien tombe). Tout de suite après, ne restez pas sur la dalle. Un premier alien a été broyé. Réitérez encore deux fois ce même cheminement et vous pourrez accéder au téléporteur. Traversez le téléporteur suivant puis, lorsque vous atteindrez la cour, pulvérisez la poche organique. Débarrassez-vous des aliens puis des droïdes et ensuite marchez sur la dalle. Vous avez activé un téléporteur. Partez jusqu'au fond de la cour, puis empruntez la pente sur votre droite. Deux robots volants feront partie du comité d'accueil. Descendez la pente et ramassez à gauche et à droite **une Baguette** et **une Bouteille de Schpouepses**. Sautez ensuite dans le téléporteur pour quitter les lieux.

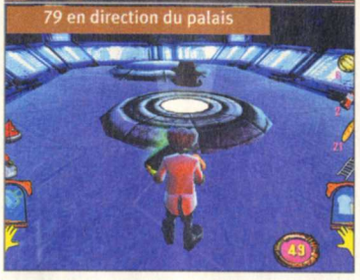
Un cercle composé de plusieurs ampoules clignotantes se trouve à même le sol (trois bleues et le reste rouges).

Commencez par vous débarrasser des droïdes et des robots volants (pour cela, utilisez la baguette que vous combinerez avec le toasteur). À cet endroit, vous pouvez apercevoir trois interrupteurs ! Chacun d'eux permet de stopper la course des lumières du cercle. Votre objectif va consister à marcher sur chacun des interrupteurs et ainsi arrêter le faisceau lumineux sur une ampoule bleue. Faites des à-coups sur les interrupteurs afin d'arriver sur la bonne ampoule **(Photo 76)**. Lorsque les faisceaux lumineux se figeront sur les trois ampoules bleues, empruntez l'élévateur puis atteignez la plate-forme du téléporteur. Récupérez l'appareil **Shmurtz positronique (Photo 77)** puis téléportez-vous.

77 en direction du palais

78 en direction du palais

79 en direction du palais



Longez le tunnel jusqu'à atteindre le téléporteur que vous franchirez. De retour au début du niveau, gravissez la pente située en face de vous à quelques mètres, collectez les options à gauche et à droite (**belles miches, baguettes, Bouteilles de schpouepses**) puis empruntez le couloir à droite. Parcourez les tunnels et franchissez les différentes passerelles mobiles **(Photo 78)**. Pour éviter de tomber dans le vide, servez-vous des renfoncements de droite ou de gauche qui jalonnent le passage. En arrivant dans une salle avec un interrupteur à même le sol, marchez dessus (cela va ouvrir une grille). Deux autres interrupteurs vous seront accessibles. Marchez sur le bon interrupteur pour ouvrir la grille suivante et ainsi de suite.

Si vous vous trompez de dalle, vous serez électrocuté et il faudra recommencer l'opération depuis le début. Voici une combinaison possible : marchez sur l'interrupteur de droite, éliminez votre ennemi puis placez-vous sur la dalle du milieu. Abattez votre assaillant et cette fois positionnez-vous sur la deuxième dalle en partant de la droite. Choisissez enfin la première dalle en partant de la gauche. Il ne vous reste plus qu'à franchir la porte. En traversant tunnels et passerelles mobiles, atteignez la prochaine salle des interrupteurs. Attention aux ennemis en présence ! Ramassez les baguettes puis actionnez la dalle qui se situe tout au fond de la salle. Commencez ensuite à marcher sur les bons interrupteurs (la combinaison est aléatoire). N'oubliez pas de faire des sauvegardes à chaque bonne action. Cela fait, un téléporteur apparaît. Partez dans sa direction et récupérez **un Déstabilisateur dimensionnel (Photo 79)**. Téléportez-vous !

Parcourez ensuite le tunnel jusqu'au téléporteur suivant. Vous êtes de retour au début du niveau. Combinez le toaster atomique avec les belles miches afin de pulvériser les aliens qui squattent la cabine téléphonique. Attendez l'ouverture de la porte pour leur balancer vos projectiles. Vos ennemis propulsés à l'extérieur, vous pourrez utiliser la cabine pour en faire une fusée. Direction le palais...

LE PALAIS DE ZIGGY BALOOBA

Nos trois compagnons sont enfin réunis ! Vous allez désigner un de ces héros pour affronter le terrible Ziggy balooba :

Kurt : La discrétion et la précision ?
Max : La force brutale et la puissance de feu ?
Hawkins : Un professeur allumé ?
Faites votre choix et en route pour le niveau final...

80 le palais de ziggy balooba

Choix du personnage : KURT

Avancez droit devant en direction d'une grille de courant d'air. Déployez votre parachute puis détruisez la grille du conduit. Pulvérisez les tourelles de lasers ainsi que l'ennemi à la tête de verre (utilisez le mode Sniper). Ramassez ensuite des grenades et 25 points de santé. Tout au long de votre parcours dans ce conduit, vous devrez détruire à tour de rôle des tourelles et des robots (visez leurs têtes). Quelques options sont là pour vous aider à progresser. À la sortie du tunnel, débarrassez-vous des deux colosses équipés d'arme de plasma ainsi que des robots. Éliminez vos ennemis à distance en mode Sniper. Dans le hall, collectez toutes les options (**camoufleur, points de santé, balles autoguidées**). Traversez ensuite la grande porte principale **(Photo 80)**.

Ramassez sur votre gauche 50 points de santé et poursuivez votre chemin par la droite. Franchissez les deux portes puis, dans le grand couloir, collectez quelques options dans les renfoncements de gauche et de droite **(grenades, points de santé)**. Poursuivez votre chemin jusqu'à la salle où se trouve une grande fontaine. Empruntez les longues marches de l'escalier sur la gauche. Au sommet, tournez à droite, montez sur le pilier puis sautez en direction de la plate-forme supérieure. Continuez votre progression en empruntant la porte à gauche. Au bout du couloir, éliminez les deux ennemis invisibles puis rejoignez Max et le professeur pour la confrontation finale.

Choix du personnage : MAX

Traversez le grand portail qui vous fait face. Ramassez **les Fusils à pompe** et **les Pistolets à rayon**. Équipez-vous de ces armes puis rendez-vous à droite dans la salle voisine. De nombreuses options sont à votre disposition (**armes, pile AA, batterie**). La porte va se refermer derrière vous et des aliens vont apparaître dans la salle à tour de rôle. Liquidez-les tous un par un (les fusils à pompe vous seront très utiles contre les monstres armés de lances à plasma). Tous vos assaillants pulvérisés, vous pourrez sortir de la pièce. Le couloir est parsemé de **Pile AA.** Collectez-en si vous en avez besoin. Lorsque vous atteindrez la salle où se trouve la grande fontaine, gravissez les marches du long escalier à droite.

Au sommet, montez sur le pilier de droite puis sautez en direction de la plate-forme supérieure. Poursuivez votre chemin puis empruntez la porte à gauche. Parcourez le couloir jusqu'au bout et débarrassez-vous des deux gardiens qui sont de garde dans le secteur. Cela fait, franchissez la porte et retrouvez Kurt ainsi que le Professeur Hawkins pour la bataille finale.

CHOIX DU PERSONNAGE : HAWKINS

Retournez-vous puis parcourez le trajet jusqu'à apercevoir, sur votre droite, une petite dalle grise à même le sol qui vous permettra d'utiliser votre échelle. Atteignez le sommet de la tour du palais. Une fois sur les remparts, dirigez-vous à gauche. Laissez-vous tomber en contrebas et poursuivez votre chemin par la gauche. Combinez le toaster atomique avec le pain et lorsque vous apercevrez vos ennemis sur la droite, liquidez-les. Ramassez **une Bouteille de schpouepses** et suivez le parcours. Débarrassez-vous des trois petits aliens, récupérez une deuxième **Bouteille de schpouepses** puis continuez d'avancer.

81 le palais de ziggy balooba

Longez le couloir jusqu'à la sortie et ramassez au passage toutes les **options (baguettes, belle miche**). Des robots volants seront présents pour vous barrer le chemin. En ouvrant la porte, vous aboutissez dans la salle où se trouve une grande fontaine. Ne descendez pas les marches de l'escalier. Tournez à gauche puis utilisez votre échelle sur la dalle qui lui est destinée. Cela fait, poursuivez votre chemin et empruntez la porte sur votre gauche. Parcourez le couloir jusqu'à la porte où vous attendent deux droïdes volants. Détruisez-les puis franchissez la porte. Le trio est enfin réuni pour le combat final.

82 le palais de ziggy balooba

LE COMBAT FINAL

Ziggy Balooba, le seigneur des aliens vous attend dans une grande arène. De nombreuses options sont disponibles tout autour de cette salle. Armes et points de santé vous seront accessibles au cours de cet ultime combat. Les options réapparaîtront quelques secondes après que vous les ayez ramassées. Votre adversaires possède plusieurs attaques dévastatrices. La première se matérialise par des vagues de flammes. Pour les éviter, il faudra sauter au bon moment. La seconde apparaît sous forme d'un mur de barrière de plasma. Pour échapper à cet assaut, courez latéralement de gauche à droite.

La troisième attaque est un rayon laser qui provient du trident que tient votre assaillant à la main. Courez et sautez en alternant les directions, si vous ne souhaitez pas être touché. Enfin, la dernière riposte de votre ennemi est une technique d'hypnose qui vous fera tourner la tête dans tous les sens **(Photo 81).** Restez vigilant et, dès qu'il s'immobilisera en levant ses mains, tournez-lui le dos pour ne pas le regarder. Si par malheur vous êtes pris dans son champ de vision, trouvez votre adversaire et continuez à tirer sur lui en évitant ses attaques. Lorsque vous lui aurez causé un certain nombre de dégâts, la créature vous absorbera dans son corps. Il faudra alors pulvériser un à un tous ses organes **(Photo 82).**

Avec Kurt, commencez par exploser le cœur, le rein et le foie à l'aide de votre mitraillette ou super mitraillette. Ensuite, occupez-vous des deux poumons en hauteur. Utilisez des mortiers de sniper et balancez un obus dans chacun des poumons. Vous accéderez alors à des globules de sang qui vous permettront d'atteindre les globes oculaires. Tirez sur les deux yeux (en mode Sniper) et, lorsqu'ils seront détachés, débarrassez-vous-en (mitraillette en première ligne). Des sphères en mouvement vont circuler autour du cerveau. Détruisez-les en les criblant de balles (inutile de vous mettre en mode Sniper). Cela fait, vous aurez enfin terrassé ce redoutable ennemi.

Avec Max, vous devrez tirer sur le cœur, le rein, le foie puis les poumons et, à l'aide du jet pack, atteindre le cerveau et tout pulvériser (globe oculaire, cervelle). Pour un résultat plus efficace, utilisez des Gatling avec des roquettes autoguidées.

Avec le Professeur Hawkins, la tâche sera moins difficile. Ramassez dans la salle toutes les options (**baguettes**, **pulvérisateur**). Lorsque vous serez à l'intérieur du corps de Ziggy Balooba, commencez par détruire ses poumons situés de part et d'autre en hauteur (utilisez le toaster atomique que vous combinerez avec les baguettes). Les deux poumons en morceaux, des globes oculaires vont faire leur apparition. À l'aide du pulvérisateur, soufflez sur chaque œil afin de les placer sur les deux poches d'où sortent les globules de sang. Une fois ces trous bouchés, montez dessus et bondissez sur l'un des rebords organiques.

Allez ensuite ramasser du plutonium. Cela fait, buvez-en une gorgée pour vous transformer en colosse. À présent, avec votre force surhumaine, écrabouillez le cœur, le rein et le foie (si vous n'arrivez pas à les toucher en sautant, montez sur l'œil puis atteignez la grosse bulle qui vous emmènera un peu plus haut). Ces organes en miettes, empruntez de nouveau la grande bulle et atteignez le niveau supérieur pour faire face au cerveau. Il ne vous reste plus qu'à exploser cette partie pour vaincre votre ennemi (toaster atomique en action, avec des baguettes ou du pain).

Dans les trois cas de figure, avec chaque personnage, vous serez confronté à d'horribles créatures qui peuplent l'organisme de votre adversaire. Ils sont indestructibles et explosent à votre contact (des sortes de missiles autoguidés). Il est donc inutile de gaspiller vos munitions sur ses sbires. Le mieux que vous puissiez faire, c'est d'essayer d'éviter leurs assauts au dernier moment en bougeant de droite à gauche ou en sautant. Si vous êtes à court de munitions ou que votre barre d'énergie est au plus bas, n'attendez pas que le Boss vous expulse de son corps. Sautez dans une des poches présentes en ces lieux (sorte de puits) et vous sortirez automatiquement dans l'arène où vous pourrez de nouveau faire le plein d'options. Votre assaillant hors d'état de nuire, trois fins différentes vous seront proposées selon le personnage que vous aurez choisi. Vous pourrez alors profiter du repos du guerrier...

ABONNEZ-VOUS À

PC SOLUCES

Retrouvez dans chaque numéro des centaines de trucs et d'astuces, des solutions complètes pour tous les jeux, les plans et les cartes pour les jeux les plus difficiles, des guides stratégiques du moment...

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES

(6 NUMÉROS)

195 F

AU LIEU DE 234 F*

EN CADEAU, recevez le jeu **Koala Lumpur** avec son fascicule et son livret de rangement. ou le jeu **Prisoner Of Ice** avec son jeu complet, sa solution complète et sa bande dessinée intégrale

* Par rapport au prix de vente en kiosque

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - Service Abonnement, B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex - N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F / MN) **- e-mail : abonnement@loisir.net**

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (6 NUMÉROS), **AU PRIX DE 195 F****, PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU UN JEU AU CHOIX : ❑ **KOALA LUMPUR** ❑ **PRISONER OF ICE**

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE 19

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

SIGNATURE OBLIGATOIRE

***Offre valable, dans la limite de stocks disponibles, jusqu'au 31 août 2000 pour la France métropolitaine uniquement.**
Abonnement pour la Belgique : contacter Tondeur S.A., 02 555 02 17.
Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28 (voir notre ours en page 3).
Pour les DOM-TOM et le reste du monde, veuillez nous contacter directement au 33 1 41 06 44 46 ou par e-mail : abonnement@loisir.net.

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

PS3701

On n'a pas tous les jours le privilège d'incarner un Messie ! Stockez une bonne dose de dextérité et de patience si vous ne souhaitez pas perdre vos ailes et votre auréole au cours de ce périple...

Simon • smohamedaly@loisir.net

SAUVEGARDE

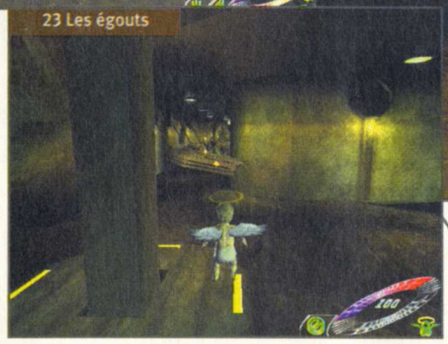
Vous retrouverez sur notre site "www.loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut **"C:\PROGRAM FILES\SHINY\MESSIAH\SAVE"**). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

Éditeur : Virgin interactive • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium II 350 64 Mo

MESSIAH

SATANÉ BOB ! • 2e PARTIE

LES BANLIEUES (SUITE)



Dans la première partie de la solution de Messiah, vous aviez franchi la barrière rouge de plasma et déverrouillé la porte 4 du Hangar. En la franchissant, trois "Chots", cachés derrière les caisses au fond à droite, vous prendront pour cible. Tirez sur les caisses d'explosifs, puis liquidez vos ennemis en prenant le corps d'un des "Chots". Collectez ensuite toutes les options avant de franchir la porte (n'oubliez pas de rengainer votre arme). Cinq de vos congénères sont de garde dans le secteur et mieux vaut ne pas les irriter. Avancez droit devant puis franchissez **la porte 4** "Gate 04" **(photo 20)**.

Vous devez entrer par la porte située le long du mur sur votre gauche. Mais elle n'est accessible qu'aux agents de police : vous savez ce qu'il vous reste à faire ! Pour qu'un agent fasse son apparition, placez-vous sur le pentacle lumineux à même le sol. Envoûtez le corps du flic qui vous prendra pour cible puis replacez-vous rapidement sur le pentacle (éliminez les adversaires qui se mettront sur votre chemin). Un scan va commencer et va vérifier votre identité, puis la porte va se déverrouiller. Pénétrez dans la salle, descendez par l'escalier puis approchez-vous du technicien qui est en pleine séance de soudure. À l'abri des regards indiscrets et dès que vous en aurez la possibilité, empruntez l'enveloppe charnelle du technicien. Avec lui, poursuivez votre chemin puis atteignez l'ascenseur sur votre droite. Allez à l'intérieur et appuyez sur l'interrupteur pour accéder à l'étage supérieur. Dès l'activation du bouton, sortez rapidement de l'élévateur. L'ascenseur va se bloquer à mi-chemin. Descendez en contrebas (juste en dessous de l'ascenseur), puis réparez l'ascenseur en examinant le boîtier endommagé **(photo 21)**.

La soudure effectuée, remontez dans l'ascenseur et appuyez sur l'interrupteur. En atteignant le niveau supérieur, ouvrez la porte sur votre droite et traversez-la. Empruntez le couloir sur votre droite puis, à l'intersection, prenez la direction de gauche. Avant de franchir la porte, envoûtez le corps de l'agent de police qui est de garde près de l'escalier. Passez votre chemin pour vous retrouver à l'extérieur. Quelques balles sifflantes vont retentir et une confrontation entre flics et "Chots" va s'entamer. Une fois la fusillade terminée, traversez la passerelle et gravissez les escaliers situés à droite. Vous allez accéder aux secteurs des égouts.

LES ÉGOUTS

Trois chemins s'offrent à vous. À gauche se trouve un ascenseur qui vous mène dans le hangar des chars. Sur votre droite, un escalier est disponible et, à gauche de celui-ci, caché dans l'ombre, vous avez accès à un tunnel. Empruntez ce fameux tunnel où plusieurs "Chots" vous attendent. Frayez-vous un chemin jusqu'aux barils et montez sur le rebord du mur. Quittez votre enveloppe et volez lentement en contrebas. À l'étage inférieur, vous pourrez de nouveau intégrer le corps d'un "Chot" **(photo 22)**.

Parcourez les égouts jusqu'à la seule porte accessible. Ouvrez-la pour apercevoir, au loin, une patrouille d'agents de police. Dès qu'ils vous cibleront, revenez sur vos pas et mettez-vous à l'abri le temps que vos ennemis s'entretuent. Marchez sur la passerelle puis longez-la par la droite. Débarrassez-vous de ce corps en vous jetant dans le liquide toxique. Intégrez ensuite l'enveloppe charnelle du flic et continuez votre parcours jusqu'au bout de la passerelle. Un "Chot" va vous tirer dessus. Laissez-le vous abattre et, dès que vous serez redevenu un ange, sautez dans le corps de votre assaillant. Suicidez-vous pour réintégrer votre corps de chérubin. Trois pistons sont actifs à cet endroit. Atteignez celui du milieu en vous aidant de vos ailes. Volez ensuite en direction du piston à droite. À destination, tournez-vous dans la même direction et atteignez la passerelle qui vous fait face **(photo 23)**.

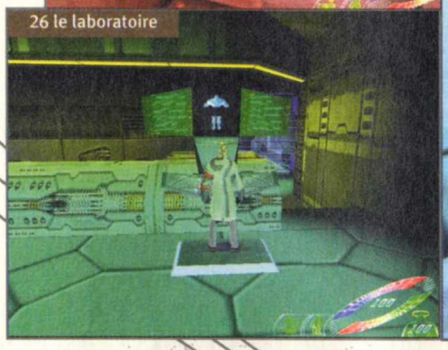
Parcourez-la jusqu'au bout en prenant soin de voler au-dessus des plates-formes instables. À l'intersection, dirigez-vous à droite. Baissez-vous afin de traverser la barrière de lasers (côté droit). Deux "Chots" sont en présence. Prenez possession de l'enveloppe charnelle de l'un d'entre eux puis actionnez l'interrupteur du panneau de contrôle circulaire. Vous avez rétabli l'énergie dans les banlieues. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Actionnez la touche "F5" du clavier pour obtenir des informations.

LES RUES DE LA SURFACE

24 les rues de la surface

Une créature d'une force colossale se terre dans les bas-fonds des égouts. Si vous parvenez à envoûter son corps, elle pourra certainement vous être d'une grande protection lors de vos altercations dans les rues de la surface. Retournez-vous, puis allez actionner l'interrupteur en forme de main sur votre droite. Maintenant que la barrière de lasers est désactivée, vous pouvez quitter la pièce. Franchissez la passerelle puis traversez la porte qui vous fait face. Poursuivez votre chemin jusqu'à la prochaine porte que vous ouvrirez. Dirigez-vous à droite, empruntez le passage accessible et traversez la passerelle en continuant tout droit. Vous avez le choix entre un escalier et une grille située juste en dessous au fond à gauche. Passez par la grille, descendez par l'escalier et déposez votre arme. Longez ensuite le couloir jusqu'à la sortie. Un colosse se trouve au centre de la pièce, entouré de ses adorateurs. Quittez votre enveloppe charnelle et intégrez celle du monstre. À présent, rebroussez chemin et, cette fois, empruntez l'escalier pour aller à l'étage supérieur **(photo 24)**.

25 les rues de la surface

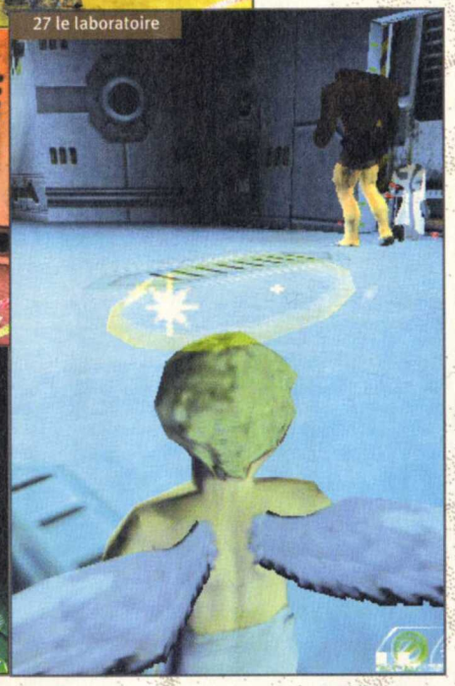

26 le laboratoire

Franchissez la porte pour vous retrouver dans les rues de la surface. Partez vers la gauche et écrabouillez les ennemis qui se mettront sur votre chemin. Au bout de la ruelle, ouvrez une seconde porte. Poursuivez votre parcours et débarrassez-vous de l'agent de police armé d'un bazooka. Maintenant que tous vos assaillants sont hors d'état de nuire, vous pouvez tranquillement ouvrir la porte qui vous fait face. Un petit problème mécanique va survenir et la porte ne s'ouvrira que momentanément pour ne laisser qu'un passage restreint. Vous n'avez pas trop le choix : quittez ce corps et traversez la porte sous l'apparence d'un chérubin. Cachez-vous derrière les caisses sur votre gauche et, dès que possible, envoûtez l'enveloppe charnelle de l'agent de police qui effectue des rondes dans le secteur. Deux portes vous sont accessibles. Celle de droite vous permettra de retourner dans les égouts à l'aide d'un ascenseur. Empruntez celle de gauche puis, à l'intérieur du hangar, éliminez votre ennemi, montez par l'escalier et passez par le couloir de gauche. Sur votre droite, une barrière de lasers vous empêche de progresser. Face à vous une sentinelle est de garde. Abattez-la puis placez-vous devant la barrière **(Photo 25)**.

Utilisez une de vos grenades et lancez-la en direction du panneau de contrôle. L'explosion désactivera les faisceaux laser. Vous pouvez à présent accéder à ce couloir. Traversez-le puis empruntez l'ascenseur sur votre droite. Montez à l'étage du laboratoire.

LE LABORATOIRE

Ouvrez la porte sur votre droite puis quittez le corps que vous avez envoûté pour traverser le petit passage. Dans le couloir, partez vers la droite et prenez possession de l'enveloppe charnelle de l'un des deux scientifiques présents. Continuez votre parcours dans la même direction. Les barrières de sécurité se désactiveront à votre passage (sans le corps d'un scientifique, un système d'alarme retentirait et une mini-tourelle de garde se mettrait en marche près d'un panneau de contrôle). Atteignez le panneau de contrôle sur votre droite. Placez-vous sur la dalle bleue et activez le système de création du Behemoth **(Photo 26)**.


27 le laboratoire

Continuez de longer le couloir par la droite. De retour près de l'ascenseur où vous êtes arrivé, tournez-vous à gauche pour faire face à la porte "Laboratory". Il va falloir faire preuve de rapidité. Placez-vous en face de celle-ci et ouvrez-la. Une porte de protection apparaît. Reculez jusqu'à l'ascenseur et quittez le corps du scientifique. Placez-vous face à la porte de protection et ouvrez-la. Sans perdre un instant, courez vous cacher à gauche ou à droite de celle-ci. Le Behemoth va pulvériser la porte et s'attaquer au pauvre scientifique. Profitez-en pour prendre possession de son corps **(Photo 27)**.

Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier pour recevoir les ordres du "Très haut". Maintenant que vous possédez le corps d'une créature extrêmement puissante, vous pouvez combattre sans crainte le tyran qui a mené la planète dans le chaos. À droite de la porte "Laboratory" se trouve une pièce qui vous donne accès à un élévateur. Marchez sur la dalle à même le sol et contemplez la scène cinématique...

Enfer et damnation ! Satan vous a manipulé depuis le début en se servant de vous comme d'une marionnette pour régner sans partage en maître sur Terre. Il est temps pour vous de renverser la situation et de prendre le démon par les cornes et de lui faire mordre la poussière.

LE SYSTÈME DE CONTRÔLE D'ÉNERGIE NUCLÉAIRE

De retour dans l'ascenseur, un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier afin d'entendre Satan vous narguer pour votre témérité. Ouvrez la porte et vous vous retrouverez dans un hangar de chars. Prenez possession du corps de l'un des deux agents de police et franchissez la porte qui se situe à l'opposé de l'ascenseur. Allez en direction de la salle de contrôle qui se situe au fond du hangar, droit devant. À destination, un bruit de sonnerie vous emplit de nouveau la tête. Appuyez sur la touche "F5" pour entendre les simagrées de Satan. Votre tâche sera rude et il va falloir envoûter plusieurs corps pour vous frayer un chemin. À présent, en vous plaçant sur les dalles à même le sol, déverrouillez une porte et activez un ascenseur **(Photo 28)**.

28 le système de contrôle d'énergie nucléaire

Sortez de la salle de contrôle et passez la porte sur votre gauche. Dans le garage des chars, plusieurs agents de police sont présents. Près d'un véhicule blindé, un technicien effectue des soudures. Allez dans sa direction et, dès que possible, lorsque vous serez hors des regards indiscrets, quittez votre corps pour envoûter celui du technicien. Allez au fond de la pièce et placez-vous face au panneau de contrôle situé à gauche. Actionnez-le pour mettre en marche l'ascenseur du char. Entrez ensuite dans l'ascenseur sur votre droite et atteignez l'étage supérieur qui donne accès au centre de contrôle des ascenseurs. Intégrez l'enveloppe charnelle du policier, puis activez le distributeur d'armes sur votre gauche. Récupérez **un lance-flammes** puis placez-vous sur la dalle jaune et rétablissez l'alimentation des ascenseurs. Une alerte va se déclencher. Positionnez-vous à gauche de l'ascenseur et attendez l'arrivée des deux agents de police pour les rôtir avec votre arme. Descendez au garage des chars et, à l'aide de votre arme, éliminez tous vos ennemis. Approchez-vous du technicien, au fond de la pièce, et prenez possession de son corps. Ouvrez **la porte 1** sur votre droite. Empruntez l'ascenseur pour monter au **dépôt de niveau 2**. À destination, sortez et dirigez-vous au fond à gauche de la pièce afin de passer par **la porte 2**. Utilisez l'ascenseur pour atteindre **le dépôt de niveau 3**. Dans la salle, approchez-vous du panneau de contrôle qui se trouve derrière les caisses **(Photo 29)**.

29 le système de contrôle d'énergie nucléaire

Placez-vous sur la dalle puis actionnez le mécanisme afin que le droïde atteigne le dépôt de niveau 2. Envoûtez le corps de l'agent de police. Retournez ensuite dans l'ascenseur pour descendre d'un étage. Au niveau 2, débarrassez-vous des deux policiers présents. Suicidez-vous en restant près des grenades que vous aurez jetées. Prenez possession du corps du technicien au fond à gauche. Positionnez-vous face au panneau de contrôle, puis activez le mécanisme. Le droïde va atteindre **le dépôt du sous-sol**. Empruntez l'ascenseur sur votre gauche et actionnez l'interrupteur une première fois pour descendre au garage des chars, puis une seconde fois pour arriver au sous-sol. Avant de franchir la porte de l'ascenseur, quittez votre enveloppe charnelle. Ouvrez la porte et sautez dans le corps du policier sur votre droite. Abattez les deux autres agents et débarrassez-vous du corps que vous venez d'envoûter (utilisez des grenades). Empruntez l'enveloppe charnelle d'un technicien puis, en vous plaçant face au système de contrôle, activez le mécanisme. Le droïde sera transféré au centre de contrôle de puissance nucléaire. Retournez-vous puis passez par la porte "BS". Dans l'ascenseur, atteignez l'étage inférieur. Ouvrez la porte et envoûtez le corps de l'un des deux ingénieurs, puis montez par l'escalier. Vous êtes face au système de contrôle d'énergie nucléaire **(Photo 30)**.

30 le système de contrôle d'énergie nucléaire

Activez le panneau. L'augmentation de puissance du réacteur va causer une défaillance dans le système. Vous devez évacuer rapidement les lieux pour vous rendre à **l'annexe**. Empruntez les ascenseurs et rendez-vous au **garage des chars**. À destination, sortez du garage en passant par la porte qui vous fait face. Un filtre à air va s'activer et le gaz toxique sera évaporé. Deux agents de police sont de garde dans ce secteur : dès que possible, intégrez le corps de l'un d'entre eux puis franchissez la porte de l'annexe (**Porte A**).

31 la zone de transport

LA ZONE DE TRANSPORT

Abattez le "Chot" qui vous prendra pour cible. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier pour récolter des informations. Montez par l'escalier de droite puis empruntez le couloir de gauche. Gravissez les marches et entrez par la porte sur votre droite. Débarrassez-vous des deux

agents en présence puis désactivez une barrière de lasers en vous dirigeant vers le panneau de contrôle sur votre gauche. Passez par la porte à droite et, dès que possible, envoûtez le corps du policier armé d'un **bazooka**. Rebroussez chemin et descendez par l'escalier (au passage, pulvérisez les sentinelles). Dirigez-vous à droite puis, à l'intersection, tournez à gauche et abattez tous les "Chots". Sortez de ce couloir par la porte A. Débarrassez-vous de tout ennemi armé puis déposez votre bazooka et allez intégrer le corps d'un technicien. Maintenant, repassez par la porte A, dirigez-vous toujours à droite et descendez par l'issue en contrebas sur votre gauche. Placez-vous ensuite devant le panneau de contrôle et activez-le **(Photo 31)**.

32 la zone de transport

33 la zone de transport

34 la zone de transport

Il se peut qu'un "Chot" vous attaque à ce niveau. Si c'est le cas, mettez-le K.-O. avec vos poings et vos pieds, sinon prévoyez de récupérer une arme avant d'arriver dans ce lieu. Montez à l'étage supérieur puis empruntez le couloir de droite afin de monter par l'escalier de gauche. Si un agent est présent, liquidez-le. Au sommet des marches, montez sur la caisse puis sur le tuyau à gauche. Quittez votre enveloppe charnelle et avancez jusqu'à la limite du tuyau. Devant vous se présente un long conduit. Vous ne pourrez y accéder qu'en atteignant sa partie la plus basse. Regardez vers la gauche et volez en direction du conduit pour y atterrir **(Photo 32)**.

Longez le tuyau jusqu'au bout en évitant les jets de flammes. Tournez ensuite à gauche et atteignez le conduit qui vous fait face. Parcourez-le et vous apercevrez, à quelques mètres sur la droite, trois tuyaux positionnés horizontalement et dégageant chacun un jet de flammes. Dès que possible, volez en direction du troisième et dernier tuyau du fond, puis tournez à droite et atterrissez sur le conduit du mur à gauche. Vous avez à présent accès à une porte **(Photo 33)**. Franchissez-la.

Traversez les différents obstacles en évitant de vous faire rôtir par les jets de flammes. Au bout du parcours, volez en contrebas et atterrissez dans le corps du "Chot" caché derrière une caisse. Juste à l'opposé, immobiles sur un balcon, se trouvent deux agents de police. Faites des allers-retours de droite à gauche tout en tirant sur vos ennemis. Si vous ne parvenez pas à les abattre, vous devrez atteindre le balcon en volant de conduit en conduit, puis vous arranger pour les envoûter afin de les éliminer. Quoi qu'il arrive, il faudra ensuite vous rendre au niveau inférieur, à l'endroit où travail un technicien avec son chalumeau. Si vous possédez un corps, jetez-vous dans le vide. Si ce n'est pas le cas, à l'aide de vos ailes de chérubin, atterrissez doucement près du technicien **(Photo 34)**.

35 la zone de transport

36 la zone de transport

Envoûtez le technicien puis dirigez-vous à l'opposé de la salle. Pour cela, servez-vous des petites plates-formes de la façade des murs de gauche ou de droite, en prenant soin d'éviter les faisceaux laser jaunes qui pourraient vous mener à une mort certaine. Sautez de plate-forme en plate-forme et gravissez l'escalier pour atteindre un panneau de contrôle. En l'activant, vous n'aurez qu'un temps limité (30 secondes) pour quitter la salle par une porte qui se situe à l'opposé, en hauteur. Le compte à rebours a commencé ! Quittez le corps du technicien, retournez-vous et volez en direction de la première plate-forme mobile. Attendez qu'elle soit assez près de la seconde pour y atterrir, puis volez rapidement vers la sortie avant que la porte ne se referme. C'est une question de "Timing". Si vous n'y parvenez pas du premier coup, il faudra recommencer la manœuvre. À destination, montez par l'escalier de droite puis franchissez la porte. Aidez-vous des caisses pour vous rendre à l'étage supérieur. Tournez à droite puis empruntez le couloir de gauche pour atteindre la porte qui se situe tout au bout à droite. Vous êtes dans une sorte de hangar avec, sur votre gauche, une barrière de plasma qui retient un Behemoth blindé **(Photo 35)**.

Traversez la porte de gauche (celle où est dessinée une tête de Playmobil). Descendez par l'escalier puis allez actionner le panneau de contrôle au fond de la pièce. La zone de transport est maintenant active. Tournez à gauche puis passez la porte. Sautez en direction des tuyaux sur votre droite. Des élévateurs sont en marche en contrebas : dès que possible, sautez sur l'un d'entre eux puis bondissez sur le tapis roulant qui vous fait face **(Photo 36)**.

Débarrassez-vous de votre enveloppe charnelle (jetez-vous dans le vide en vous désenvoûtant immédiatement). Dans votre corps de chérubin, montez sur l'épaisse plaque métallique qui défile en direction de la barrière de lasers. Lorsque vous serez assez près de cet obstacle, prenez votre envole et passez par-dessus les faisceaux. Tout en restant sur la plaque métallique, franchissez une deuxiè-

me barrière, puis descendez en contrebas et volez vers le renfoncement sur votre gauche. Actionnez l'interrupteur **(Photo 37)**.

L'ascenseur où vous êtes positionné va s'activer pour atteindre l'étage inférieur. Tournez à droite puis longez rapidement le couloir (des ennemis vous prendront pour cible) pour arriver devant un panneau de contrôle. Actionnez-le afin de vous débarrasser de vos assaillants. Cela fait, appuyez sur l'interrupteur jaune sur votre droite, traversez la porte puis activez le bouton sur votre gauche. Lorsque vous serez au sommet de la fabrique, atteignez la plate-forme grise à droite **(Photo 38)**.

Actionnez l'interrupteur qui vous fait face et laissez la plate-forme mobile vous conduire jusqu'à la sortie de cette fabrique.

L'USINE DES ARMES

37 la zone de transport

38 la zone de transport

39 l'usine des armes

40 l'usine des armes

41 l'usine des armes

Envoûtez le corps du scientifique sur votre droite. Avec lui, rendez-vous à l'opposé en direction d'un panneau de contrôle. Activez-le afin de déverrouiller les portes de l'usine. Ouvrez la porte sur votre gauche, puis quittez votre corps pour emprunter celui de l'agent de police en présence. Débarrassez-vous de vos assaillants et rendez-vous au fond de la salle à droite pour franchir une nouvelle porte. Vous êtes dans la salle de calibrage d'une tourelle de garde. N'actionnez pas le panneau de contrôle si vous ne souhaitez pas être pulvérisé par les tirs du canon. Placez-vous devant le canon, juste à la limite du bord, et regardez en contrebas. Vous allez apercevoir une passerelle et un escalier qui donne accès à un système de commande **(Photo 39)**.

Sautez en direction de l'escalier ou de la passerelle. À destination, quittez votre enveloppe charnelle et activez le système de commande. L'alimentation des ascenseurs est à présent restaurée. Descendez par l'escalier puis ouvrez la porte sur votre droite. Dans la salle d'assemblage des armes, montez par l'escalier à gauche, puis envoûtez le corps du scientifique. Examinez le système de commande et lisez les renseignements concernant l'arme Maser. Revenez sur vos pas puis placez-vous face au panneau de contrôle sur la droite afin de l'activer. Récupérez la seule arme capable de détruire efficacement un Behemoth blindé : **Le Maser**. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier. Satan vous nargue de nouveau. Vous possédez une arme puissante, mais sans munitions elle ne vous sera d'aucun secours. Quittez cette salle en empruntant l'ascenseur qui se situe derrière vous et montez au deuxième étage. Vous arrivez au dépôt de niveau 2. Franchissez la porte, puis longez le couloir et entrez dans l'ascenseur sur votre droite **(Photo 40)**.

Descendez jusqu'au sous-sol, quittez l'ascenseur et poursuivez votre chemin par la droite. Gravissez l'escalier et une scène cinématique se déclenchera pour vous montrer un scientifique activant une barrière de lasers. Il va falloir trouver un moyen de traverser cet obstacle. Cachez-vous derrière les caisses et quittez le corps envoûté. Avancez jusqu'à la limite de la plate-forme puis regardez en contrebas à droite. Une porte est accessible. Volez dans sa direction pour l'ouvrir en faisant attention aux agents de police qui patrouillent à l'opposé. Dans la salle voisine, atterrissez sur les conduits puis longez la plate-forme de gauche. D'énormes roues sont en mouvement grâce à un système mécanique de pistons mobiles. Volez de piston en piston et, lorsque vous atteindrez le bout de la pièce, montez jusqu'au dernier tuyau et atteignez la plate-forme sur votre droite. Il ne vous reste plus qu'à franchir la porte. Vous êtes maintenant de l'autre côté de la barrière de lasers. Envoûtez le corps du scientifique, puis désactivez les faisceaux par l'intermédiaire du panneau de contrôle. Traversez le pont puis prenez possession du corps du scientifique qui possède l'arme Maser, sans vous faire repérer par la sentinelle de garde dans le secteur. Franchissez à nouveau le pont, puis déposez votre arme sur le socle qui lui est destiné **(Photo 41)**.

Activez ensuite l'interrupteur situé à droite afin de recharger votre arme. Maintenant, récupérez le Maser puis traversez le pont et parcourez le couloir. Ouvrez la porte sur votre gauche, entrez dans l'ascenseur puis montez jusqu'au troisième étage. À destination, avancez tout droit, descendez par l'escalier puis ouvrez la grande porte (EXIT) sur votre droite. Parcourez la pièce par la gauche jusqu'à une nouvelle porte que vous franchirez. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" et collectez les informations concernant les Behemoths blindés.

LES DOCKS DE CHARGEMENT

Rejoignez les agents de police dans la cour, puis empruntez la porte sur votre gauche. Dans l'ascenseur, montez à l'étage supérieur et passez la porte sur votre droite. Parcourez le couloir jusqu'au bout et actionnez l'interrupteur du mur. Une barrière de plasma vient d'être désactivée. Déposez votre arme puis

quittez votre corps pour envoûter celui du policier (l'armure qu'il possède vous protégera plus efficacement en cas d'agression). Débarrassez-vous du lance-flammes puis récupérez l'arme Maser. À présent, rebroussez chemin et, lorsque vous serez de nouveau dans la cour, franchissez la grande porte sur votre gauche. Ouvrez une seconde porte et vous serez face à un Behemoth blindé. Tant que vous ne lui montrerez aucune hostilité il ne vous attaquera pas. Il se mettra même au garde à vous à cause de votre grade. Courez toujours tout droit jusqu'à atteindre la porte d'en face que vous ouvrirez **(Photo 42)**.

42 les docks de chargement

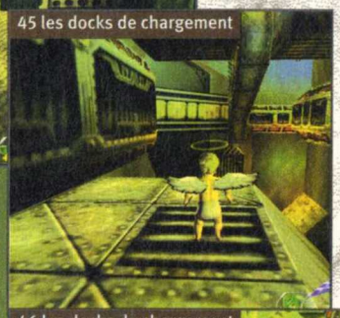
43 les docks de chargement

Gravissez l'escalier puis longez la ruelle à droite. À l'aide du Maser, abattez les Behemoths les uns après les autres. Concentrez l'énergie de votre arme et, avant que le tir ne s'opère, faites face à votre ennemi. Un seul coup devrait suffire si vous visez bien. Ne restez jamais sur place et effectuez des va-et-vient pour éviter leurs assauts. Vos quatre assaillants à terre, traversez la porte tout au bout de la rue. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier, puis écoutez les balivernes de Satan. À présent, vous allez effectuer une série de vols et de sauts afin de quitter la salle des mécanismes. Montez sur les différentes corniches qui jalonnent le mur de droite, puis volez en direction des plates-formes implantées sur les mécanismes circulaires. Atteignez l'élévateur au fond de la salle, puis montez sur la plate-forme qui vous fait face. Tournez ensuite à gauche et continuez dans cette direction **(Photo 43)**.

44 les docks de chargement

Volez de rebord en rebord en faisant attention aux roues mobiles. Atterrissez ensuite dans la salle en contrebas sur votre gauche. Une porte coulissante va se refermer derrière vous. Empruntez le seul passage accessible puis, dans la pièce voisine, examinez l'ordinateur sur votre droite. Ouvrez ensuite la porte à gauche et montez par l'escalier pour envoûter un technicien. Sortez de la salle, passez à droite et ouvrez la porte sur votre gauche. Attendez l'arrivée d'une benne pour monter dessus. Dès qu'une issue se dévoilera face à vous, empruntez-la. Une colonne en mouvement se dresse devant vous. Patientez le temps qu'elle libère un accès, puis longez la plate-forme circulaire par la droite **(Photo 44)**.

Vous allez vous retrouver à l'étage inférieur. Tournez à droite pour apercevoir un passage. Désenvoûtez le corps du technicien puis volez en direction de la petite plate-forme triangulaire à droite. Tournez de nouveau à droite et vous verrez une issue en contrebas, juste en dessous de la barrière de lasers. Atteignez ce fameux passage où plusieurs bras mécaniques sont en mouvement. Servez-vous d'eux comme d'une plate-forme d'appui et parcourez tout le couloir jusqu'à la corniche qui jalonne le mur de gauche **(Photo 45)**. Reprenez votre souffle ! Tournez ensuite à droite et poursuivez votre parcours. Tout au bout de la salle, vous finirez par atteindre une petite plate-forme **(Photo 46)**.


45 les docks de chargement

Aidez-vous des rebords du mur sur votre gauche pour arriver sur une nouvelle plate-forme au niveau supérieur. Une fois dessus, tournez-vous face au mur et attendez qu'arrive un élévateur pour y monter. Atteignez ensuite la plate-forme juste au-dessus. Servez-vous du baril puis du conduit afin d'atteindre l'étage supérieur à droite. À destination, envoûtez le corps de l'ouvrier du nucléaire et ouvrez la porte. À l'intérieur de l'ascenseur, montez à l'étage des docks de chargement, puis arrivé sur place dirigez-vous tout à fait à droite jusqu'au mur. Tournez ensuite dans la même direction pour apercevoir, à quelques mètres, un commandant d'armes. Approchez-vous de l'officier et, dès que vous le pourrez, intégrez son enveloppe charnelle.

46 les docks de chargement

47 les docks de chargement

Maintenant, retournez vers le tapis roulant et allez vous placer face au panneau de contrôle pour l'activer **(Photo 47)**.

Le monte-charge est activé. Allez au fond de la salle puis entrez dans le véhicule. Actionnez le système de commande et contemplez la scène cinématique.

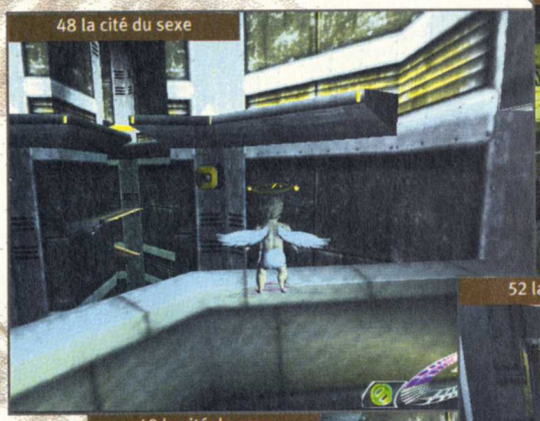
LA CITÉ DU SEXE

Votre sortie des docks de chargement a été des plus mouvementées ! De nouveau dans votre corps de chérubin, vous entendez un bruit de sonnerie qui vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier pour récolter quelques informations. Tournez vers la gauche puis allez envoûter l'enveloppe charnelle d'un des deux habitants en présence. Dans ce corps, longez

la bâtisse en empruntant la même direction. Des agents de police abattent une Pro-tektrice sous vos yeux. Sortez votre fusil à pompe et faites un carton. Vos ennemis éliminés, débarrassez-vous du corps que vous empruntez en vous jetant dans le vide. Montez ensuite sur la rambarde puis, à l'aide de vos petites ailes d'ange, atteignez la plate-forme supérieure à droite **(Photo 48)**.

Parcourez-la jusqu'à apercevoir des faisceaux laser jaunes. Volez au-dessus de ces deux barrières et atterrissez sur le rebord du mur de gauche. Un obstacle composé de trois engrenages en mouvement vous empêche de progresser. Pour franchir ce mécanisme sans perdre la vie, approchez-vous près de lui, puis tournez-vous à gauche pour faire face au mur. Il ne vous reste plus qu'à reculer afin de vous accrocher au bord de la plate-forme où vous vous tenez. À la force de vos petits bras, déplacez-vous latéralement de côté vers la droite, et passez en dessous des engrenages **(Photo 49)**.

48 la cité du sexe



49 la cité du sexe

Lorsque l'obstacle est franchi, hissez-vous de nouveau sur le rebord du mur. Poursuivez votre parcours et volez au-dessus des deux faisceaux laser jaunes. Il ne vous reste plus qu'à atterrir dans la cour que vous pouvez apercevoir au loin. Longez le trottoir en vous dirigeant à gauche. Deux agents de police sont présents sur les lieux. L'un d'entre eux patrouille dans la ruelle et l'autre est en plein dialogue avec une habitante. Dès que vous le pourrez, prenez possession du corps du policier armé d'une mitrailleuse (c'est celui qui papote). Poursuivez votre chemin et gravissez les quatre escaliers. Ouvrez ensuite la petite porte pour arriver dans une nouvelle cour. Un policier est de garde dans le secteur. Débarrassez-vous-en ! Le plus simple est d'utiliser une grenade. Cela fait, vous devez quitter votre enveloppe charnelle et éliminer le corps que vous avez envoûté. La méthode des grenades est toujours d'actualité. Jetez des grenades et placez-vous près d'elles pour vous suicider. Une fois que vous aurez réintégré votre corps de chérubin, placez-vous face aux trois portes de la bâtisse. Deux d'entre elles sont accessibles. Ouvrez celle du milieu et envoûtez le flic présent **(Photo 50)**.

50 la cité du sexe

Sortez de la pièce et dirigez-vous à droite. Ouvrez ensuite la porte et quittez cette cour. Descendez par le premier puis le second escalier. Maintenant, approchez-vous de la vitrine à gauche (une belle vue vous y attend). Lorsque vous aurez fini de vous rincer l'œil, parcourez la ruelle et traversez le barrage établi par une patrouille d'agents de police. Placez-vous près de la porte et ouvrez-la afin de pénétrer dans la pièce. Avant de pouvoir quitter cette salle, une séance de décontamination sera nécessaire. L'opération effectuée, sauvegardez votre partie. Armez-vous de votre mitrailleuse, franchissez la porte et préparez-vous à rencontrer une armada de Pro-tektrices. Ces adversaires sont redoutables et il est fort à parier que vous perdrez votre enveloppe charnelle au cours du combat. Utilisez vos bombes à retardement pour en éliminer un maximum et ne lésinez pas avec vos munitions de mitrailleuse. Si vous perdez votre corps, envoûtez celui d'une Pro-tektrice puis utilisez votre arme secondaire (lance-grenades) pour éliminer vos congénères **(Photo 51)**.

51 la cité du sexe

52 la cité du sexe

53 la cité du sexe

54 la cité du sexe

Empruntez ensuite l'escalier pour descendre et franchissez la porte sur votre gauche. Entrez dans la pièce, attendez que la porte derrière vous se referme pour ouvrir celle qui vous fait face. Dans la salle voisine, un énorme piston est placé au centre de la pièce. Contournez la rambarde et attendez l'arrivée d'un ascenseur. Lorsqu'il se dirigera en contrebas, montez-y. À l'étage inférieur, dirigez-vous à gauche et allez actionner le levier d'un commutateur **(Photo 52)**.

Vous avez activé le piston qui, maintenant, s'est mis en marche. Empruntez l'ascenseur mais, cette fois, atteignez le sommet de l'étage. À destination, dès que vous en aurez l'occasion, montez sur le piston en mouvement puis sautez en direction du garde-fou pour atteindre la plate-forme circulaire. Deux Pro-tektrices sont en présence. L'une patrouille dans le secteur et l'autre est de garde derrière des barreaux. Éliminez-les à l'aide de votre arme secondaire (lance-grenades). Suicidez-vous ensuite en vous jetant dans le vide tout en vous désenvoûtant. A priori, aucun passage n'est accessible à cet étage, mais si vous regardez de plus près vous remarquerez des rats à même le sol. Prenez possession d'un de leurs corps et longez les murs pour apercevoir une petite issue **(Photo 53)**.

Passez par ce trou et parcourez le conduit jusqu'à la sortie. Vous êtes à présent à l'intérieur de la cellule. Quittez le corps que vous possédez,

puis allez activer l'interrupteur. Maintenant traversez la porte sur votre droite. Sur votre gauche se trouve un individu du nom de Pimp. Allez envoûter son corps puis approchez-vous du coffre-fort pour l'examiner **(Photo 54)**. Vous connaissez à présent le **Code d'accès V.I.P.** qui vous permettra d'entrer dans le club Kyd. Juste derrière vous se trouve un panneau de contrôle. Rendez-vous-y, puis activez l'ascenseur privé. Après la scène cinématique, parcourez le tunnel et ouvrez la porte. Dans la pièce voisine, dirigez-vous à droite vers le passage où vous attend un videur colossal. Il vous laissera passer sans causer de problème. Placez-vous en face du système de commande de la porte blindée, puis activez-le à l'aide de votre code V.I.P. **(Photo 55)**. Tournez ensuite à droite puis ouvrez la porte...

55 la cité du sexe

58 la boîte de nuit

56 la boîte de nuit

59 la boîte de nuit

57 la boîte de nuit

60 la boîte de nuit

LA BOÎTE DE NUIT

Un ascenseur vous emmène à un étage supérieur. Quittez l'élévateur et partez en direction de l'entrée principale de la boîte de nuit. Le videur vous empêche de passer. Au même moment, un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" pour entendre Satan vous narguer. Il va falloir trouver un autre passage afin de pénétrer dans la boîte de nuit. Sur votre gauche, vous pouvez apercevoir une barrière endommagée qui donne accès, un peu plus loin, à un bras mécanique en mouvement **(Photo 56)**.

Désenvoûtez le corps possédé, puis passez par le trou laissé par la barrière afin d'atteindre la colonne en contrebas. Une fois que vous serez dessus, tournez à gauche et, dès que possible, volez en direction du technicien posté sur la corniche. Empruntez son corps puis activez l'interrupteur. Le courant vers le panneau de contrôle est désormais activé. Dès que possible, sautez vers le bras mécanique puis atteignez la plate-forme où est situé le panneau de contrôle. À destination, actionnez le panneau et la porte électrique qui vous fait face va s'ouvrir pendant un court instant. Quittez votre enveloppe charnelle et volez rapidement vers le passage qui vous est accessible. Dans la nouvelle salle, marchez tout droit puis tournez à gauche. Plusieurs plates-formes sont mobiles **(Photo 57)**.

Volez de plate-forme en plate-forme afin d'arriver sur la troisième. Une fois dessus, tournez à droite et partez en direction du rebord du mur. Retournez-vous ensuite et montez sur la partie supérieure de la plate-forme. Attendez qu'elle s'élève pour atterrir sur la corniche située à droite. De nouveau, retournez-vous et sautez vers la partie supérieure de la plate-forme en mouvement. À présent, tournez vers la droite puis volez en direction de la passerelle où se tient un agent de police armé d'une mitrailleuse **(Photo 58)**.

Empruntez son corps puis marchez droit devant jusqu'à la limite de la plate-forme où vous vous tenez. Dirigez-vous ensuite à droite et regardez en contrebas. Derrière un balcon vitré se trouve un technicien. Équipez-vous de votre fusil à pompe puis tirez sur la vitre afin de la briser **(Photo 59)**.

Cela fait, prenez votre élan et sautez en direction du balcon. Abattez le flic en présence puis suicidez-vous en utilisant une grenade. Actionnez ensuite deux fois le panneau de contrôle. Les barrières de lasers qui vous bloquent le passage sont maintenant hors-service. Montez sur le panneau de contrôle, puis volez en direction du premier ventilateur que vous pouvez apercevoir au loin. Le souffle du vent va vous permettre d'être suspendu dans les airs. Atteignez le second ventilateur et enfin volez vers la porte en contrebas qui vous fait face **(Photo 60)**.

Franchissez la porte puis servez-vous des différents ventilateurs présents dans la pièce pour atterrir sur une plate-forme

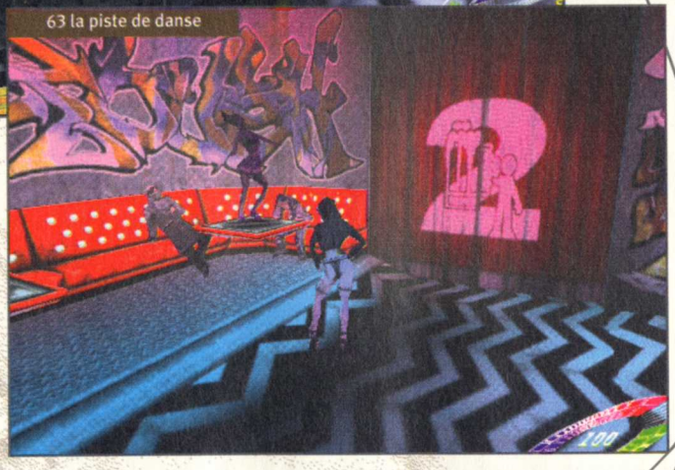
supérieure. Montez sur le toit de l'ascenseur que vous verrez apparaître en face de vous. Tournez ensuite à gauche et, dès que vous le pourrez, empruntez le trou laissé par les barreaux endommagés **(Photo 61)**.

Lorsque vous atterrirez dans la pièce, une porte va automatiquement s'ouvrir sur votre droite. Longez le couloir et rejoignez un technicien. Votre présence va le déconcentrer et le pauvre finira écrasé par une porte mobile. Poursuivez votre chemin en évitant de vous faire aplatir. Au bout du couloir, un rideau de fer se lèvera à votre arrivée. Entrez dans la petite pièce : sur votre gauche se trouve un interrupteur en forme de main et, sur votre droite en hauteur, un technicien qui est en pleine séance de soudure. Il va falloir agir extrêmement vite si vous ne souhaitez pas ressembler à une crêpe aplatie. Actionnez l'interrupteur pour faire descendre brutalement le technicien. Sa chute va lui coûter une jambe : allez rapidement envoûter son corps. Entre-temps, le système de sécurité va s'activer et les murs de la pièce vont commencer à se rapprocher. Avec ce corps en piteux état, il va falloir vous traîner jusqu'à l'interrupteur et l'actionner de nouveau (surtout ne perdez pas de temps, sinon c'est la mort assurée). Le système de sécurité désactivé, quittez cette enveloppe charnelle et attendez l'arrivée de l'ascenseur devant la porte à droite de l'interrupteur. Montez dans l'élévateur et, lorsqu'il atteindra l'étage supérieur, envoûtez le corps d'un habitant. Au troisième étage, ouvrez la porte puis quittez l'ascenseur **(Photo 62)**. En faisant quelques pas, un détecteur d'arme va s'activer. Placez-vous face à l'interrupteur en forme de main et actionnez-le. Après un scan d'identité, il vous sera demandé de déposer votre arme dans le container sur votre gauche. Placez votre arme sur le plateau circulaire puis reculez. À présent, actionnez de nouveau la console en forme de main. Maintenant que vous n'avez plus aucune arme, vous êtes autorisé à passer. Franchissez la porte qui vous fait face.

61 la boîte de nuit

62 la boîte de nuit

63 la piste de danse



64 la boîte de nuit

65 la zone militaire

LA PISTE DE DANSE

Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier. Cela fait, dirigez-vous à droite, longez le comptoir à bar et passez par la porte juste à droite. À l'intérieur de la pièce, prenez possession du corps de la serveuse puis quittez la salle. Atteignez le second comptoir à bar, tournez à gauche, puis avancez droit devant jusqu'à la porte située à droite. Seul un membre du personnel peut avoir accès au bar de niveau 2. Comme vous êtes une serveuse, le problème ne se pose pas ! La porte ouverte, montez les escaliers pour arriver à l'étage supérieur. Franchissez le premier rideau rouge sur votre droite puis envoûtez le corps de la danseuse qui gesticule sur la table **(Photo 63)**.

Avec elle, traversez le rideau rouge réservé aux danseuses (celui où est dessiné un "Disk Joker".

Gravissez les marches des escaliers et montez par la gauche ou par la droite pour atteindre un second rideau rouge que vous franchirez. Vous êtes à présent sur une piste de danse. Animé par le DJ Kyd, le concours de danse vous permettra d'accéder au salon V.I.P. du club. Pour remporter la victoire, vous devez suivre l'enchaînement du DJ pour effectuer un super numéro. Lorsque qu'une flèche s'allumera, appuyez sur la touche directionnelle correspondante. Au fil de vos pas, les enchaînements seront de plus en plus rapides. Même si vous perdez, vous pouvez recommencer le concours autant de fois que vous le désirez. C'est parti... et que le show commence ! **(Photo 64)**.

Le concours dans la poche, vous entrerez dans l'ascenseur qui vous donnera accès au salon V.I.P. du club. Appuyez sur l'interrupteur et montez à l'étage supérieur. Quittez l'élévateur et dirigez-vous à droite. Traversez un premier rideau puis un second. Vous aboutirez dans une salle avec un agent de police et un officier commandant. Prenez possession de l'enveloppe charnelle du commandant et débarrassez-vous du policier avant de franchir la porte "MZ".

LA ZONE MILITAIRE

Avancez jusqu'au centre de la passerelle. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" pour obtenir vos prochaines directives. Cela

fait, approchez-vous du garde-fou sur votre gauche puis regardez en contrebas. Deux agents de police armés patrouillent dans le secteur. Laissez-vous tomber dans leur direction et, dès que possible, envoûtez un de leurs corps. Dans la peau d'un flic, abattez votre coéquipier, puis utilisez des grenades pour vous suicider. Vous pouvez également vous jeter dans le vide tout en quittant votre corps. Maintenant que vous avez retrouvé votre apparence de chérubin, allez ouvrir la seule porte accessible. Entrez dans la pièce puis ouvrez une seconde porte. Sur votre gauche se trouve un panneau de contrôle : allez l'activer **(Photo 65)**.

66 la zone militaire

67 la zone militaire

Vous avez appelé un ascenseur et un officier commandant va en sortir. Prenez possession de son corps puis pénétrez dans l'ascenseur. Appuyez ensuite sur l'interrupteur pour activer les commandes des armes. À l'étage supérieur, retournez-vous puis actionnez la console. Vous avez à présent le contrôle d'un lance-missiles. Une petite armée de policiers est de garde dans le secteur. À l'aide de votre arme lourde, vous allez pouvoir en profiter pour tous les éliminer. Commencez par éliminer la patrouille près des caisses, avant de vous en prendre aux policiers en faction devant la porte sur votre droite. Vos tirs vont entraîner une riposte immédiate et vos ennemi(e)s vont se précipiter devant la porte d'entrée de l'ascenseur. Abattez-les tous et détruisez ensuite la seconde tourelle de lance-missiles qui vous prendra comme cible. Vos ennemi(e)s pulvérisés, quittez la console de commande puis actionnez le bouton derrière vous pour sortir de l'ascenseur. Dirigez-vous tout à gauche en direction de la porte. Ouvrez-la, entrez dans la pièce puis traversez une seconde porte. Débarrassez-vous de ce corps, puis dirigez-vous dans la salle sur votre gauche. À l'intérieur se trouve un scientifique barricadé derrière des barreaux. Vous remarquerez qu'il y a des rats à même le sol. Envoûtez l'un d'eux puis empruntez le conduit situé à l'opposé de l'entrée principale. Parcourez-le et passez par la première intersection à gauche. Traversez ensuite la grille et laissez-vous emporter par un oiseau qui vous déposera dans un hangar où se trouvent des Behemoths blindés. Retournez-vous puis jetez-vous en direction de la passerelle en contrebas. Un policier armé

68 la zone militaire

d'une mitrailleuse patrouille dans le secteur. Dès que possible, prenez possession de son corps et, avec votre arme, abattez l'agent de police qui se trouve en faction à l'étage inférieur. Longez ensuite la passerelle par la droite puis activez le panneau de contrôle du Behemoth N°3 **(Photo 66)**.

69 l'usine de traitement

La cage qui maintenait prisonnier le Behemoth s'est abaissée. À présent, à l'aide de vos grenades, suicidez-vous. Dès que vous aurez retrouvé votre corps de chérubin, approchez-vous du garde-fou puis regardez à l'étage inférieur. Vous êtes juste au-dessus du Behemoth blindé. Volez par-dessus la rambarde et atterrissez dans le corps du Behemoth blindé. Maintenant vous pouvez quitter le hangar en traversant la grande porte sur votre droite. Vous voilà de retour au début de ce niveau. Empruntez la porte au bout à gauche puis ouvrez celle qui vous fait face. En entrant dans la cour, vous apercevrez un vaisseau ennemi **(Photo 67)**.

De nombreux agents de police vont débarquer et vous prendront pour cible. La plupart d'entre eux possèdent l'arme Maiser. Autant dire que cette puissance de tir peut vous pulvériser en quelques secondes. Occupez-vous d'abord des adversaires qui sont équipés de cet engin. Évitez leurs tirs et balancez-leur une rafale de balles. N'hésitez pas à utiliser votre arme secondaire (lance-grenades) qui est très efficace pour vous débarrasser d'un grand nombre d'assaillants. Si, par malchance, vous perdez votre corps de Behemoth, prenez possession de l'enveloppe charnelle d'un des policiers armés d'un Maiser. Éliminez ensuite le reste des troupes avant de vous rendre en direction de la grande porte, sur votre gauche. Appuyez sur l'interrupteur, ouvrez la porte et pulvérisez le Behemoth blindé situé au fond de la salle. Liquidez ensuite la sentinelle postée à gauche.

Maintenant, posez votre arme et entrez dans la pièce voisine. Désenvoûtez ce corps et rendez-vous à l'opposé de l'entrée. Prenez maintenant possession du corps d'un des scientifiques. Actionnez le panneau de contrôle et rendez-vous à l'intérieur du container pour vous téléporter **(Photo 68)**.

L'USINE DE TRAITEMENT

Le téléporteur vous a transféré dans une usine de traitement située sur une base lunaire. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier et collectez quelques informations. Devant vous se trouve la porte de salle du broyeur. Pour le moment elle est verrouillée. Tournez vers la droite, puis dirigez-vous vers la panneau de contrôle en piteux état. Examinez-le afin de lire le journal des ingénieurs. Partez à l'opposé de la salle et tournez à droite. Deux autres panneaux de contrôle sont à votre disposition. Examinez-les et vous pourrez obtenir des informations importantes concernant Satan. Lorsque vous aurez activé les trois panneaux, la porte de la salle du broyeur vous sera accessible **(Photo 69)**.

70 l'usine de traitement

71 la tanière de Satan

Pénétrez-y puis examinez le panneau de contrôle sur votre droite. Vous connaissez maintenant le point faible de Satan. Sortez de cette pièce et partez à droite, puis tournez à gauche pour faire face à une grande porte. Ouvrez-la dès que les tubes sont remplis de sang **(Photo 70)**.

Parcourez ensuite le couloir et placez-vous sur le téléporteur afin de vous rendre dans la tanière de Satan...

72 la tanière de Satan

LA TANIÈRE DE SATAN

Quittez le corps du scientifique, puis volez de colonne en colonne jusqu'à vous retrouver sur la plate-forme circulaire où vous attend Satan. Après une courte scène cinématique, dirigez-vous à gauche et envoûtez le corps d'un agent de police. La première chose à faire, si vous souhaitez être tranquille pour vous mesurer à Satan, c'est de vous débarrasser de ses sbires. En effet, vous aurez deux petits diables à vos trousses qui possèdent aussi la faculté d'envoûter des corps organiques **(Photo 71)**.

Éliminez les enveloppes charnelles qu'ils auront possédées et liquidez les diablotins, soit avec des coups de pied, soit à l'aide de votre fusil à pompe. Votre tâche ne sera pas aisée car Satan va également s'en mêler en vous envoyant, de temps à autre, un cercle de feu. Pour éviter cet obstacle, vous pouvez sauter par-dessus ou bien utiliser les différents téléporteurs qui sont présents sur les lieux. Si vous restez bien au centre d'un téléporteur, vous ne risquerez rien. Dès que les deux diablotins sont hors d'état de nuire, vous pourrez entièrement vous consacrer à Satan. Sur la plate-forme circulaire se trouvent plusieurs pistons avec des interrupteurs à actionner. Seul un technicien possède les qualifications requises pour effectuer cette manipulation **(Photo 72)**.

Envoûtez le corps d'un technicien, puis activez les quatre pistons. Cela fait, Satan se mettra en colère et commencera à vous poursuivre. Courez et servez-vous des téléporteurs afin de lui échapper. Pour le renvoyer définitivement dans sa dimension, vous devez envoûter puis désenvoûter tous les corps que vous apercevrez durant votre course. À chaque corps désenvoûté, l'énergie de Satan diminuera (il faut pour cela que vous vous placiez face à lui pour que les esprits puissent le toucher). C'est le seul moyen efficace qui vous permettra de vaincre cet adversaire diabolique. **(Photo 73)**.

73 la tanière de Satan

Une fois que votre ennemi est anéanti, vous avez enfin accompli votre rôle de Messie...

TOP CHRONO !

LA MACHINE A VOYAGER DANS LE TEMPS

Éditeur : Cryo Interactive • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium II 350 64 Mo

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre site "www.loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT\TIMEMACHINE\SAVE"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites auparavant une sauvegarde de sécurité !

CHAPITRE I :
LA CITÉ DU SABLIER

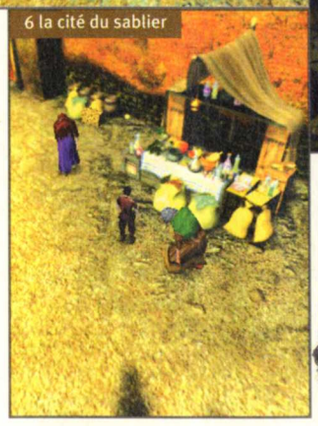
1 la cité du sablier

3 la cité du sablier

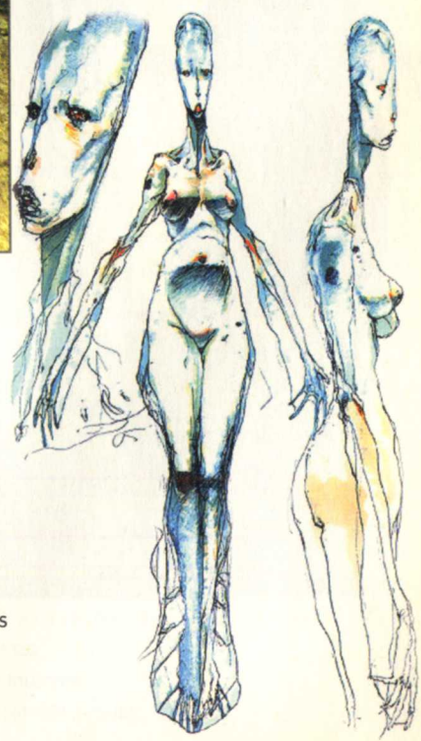
2 la cité du sablier

4 la cité du sablier

5 la cité du sablier


6 la cité du sablier

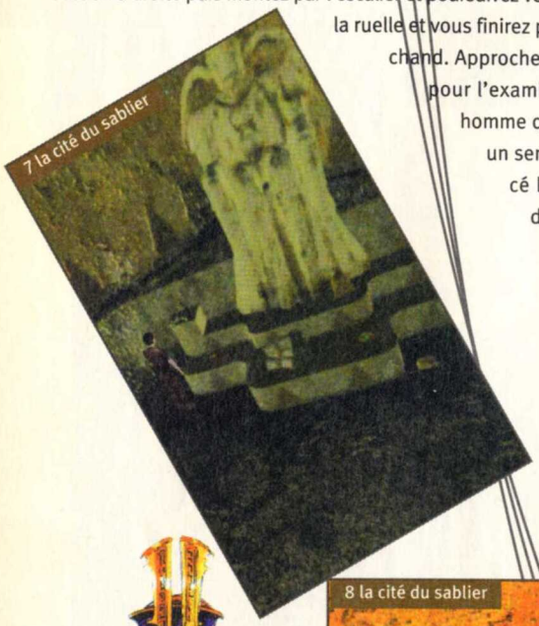
C'est en janvier 1893 que débute cette formidable aventure. À l'intérieur d'une machine à explorer le temps, vous avez effectué un bond de plus de 800 000 ans dans le futur. Malheureusement, dès votre arrivée à cette époque, le véhicule temporel disparaît sous vos yeux. Votre périple commence ici même, dans une mystérieuse cité. Derrière vous se trouve une porte que vous ne pouvez pas ouvrir. Faites quelques pas vers le bas puis ramassez à même le sol, **un Nautile de cristal (Photo 01)**.
Quittez l'impasse et parcourez la ruelle vers le haut. Vous arriverez près d'un jeune marchand qui vous proposera d'échanger quelques objets. Actuellement, vous ne possédez pas grand-chose dans votre inventaire. Dialoguez plusieurs fois avec le jeune homme et vous apprendrez que vous vous trouvez dans la Cité du Sablier. Pour obtenir de plus amples informations, le marchand vous conseillera d'aller voir les prêtres du Dieu Sable. Poursuivez votre chemin et traversez la voûte pour atteindre une grande cour. Descendez les marches de l'escalier puis empruntez le chemin sur votre gauche. Continuez dans la même direction jusqu'à la deuxième intersection à gauche. Approchez-vous de l'escalier et une scène cinématique s'ensuivra. Le souffle de Khronos vous a touché et vous êtes à présent redevenu un enfant **(Photo 02)**.
Montez par l'escalier, passez sous la voûte et parcourez la ruelle en avançant tout droit. Vous arrivez devant une grande statue. Plusieurs offrandes sont déposées sur l'autel qui lui est dédié. Récupérez sur le côté gauche **un Bol (Photo 03)**. Contournez le temple dans la même direction jusqu'au second autel. Il y a un objet à prendre mais, pour le moment, vous ne pouvez pas y accéder (un villageois effectue une prière). Poursuivez votre chemin par la gauche et vous finirez par atteindre l'entrée principale du temple **(Photo 04)**. Pénétrez à l'intérieur puis allez dialoguer avec le prêtre Kemessed. Il vous donnera des renseignements sur le fameux souffle de Khronos (la Vague) et vous obtiendrez également quelques informations sur le monastère des Shekanders situé en plein cœur du désert. À présent, entrez dans la Sphère **(Photo 05)**. Vous vous retrouvez dans une grotte. Parcourez celle-ci pour faire la connaissance d'un Lémure. Dialoguez avec lui et il vous expliquera comment utiliser les sorts chronomantiques. Au fond de la grotte se trouvent trois prismes, chacun d'eux renferme un sort magique. Pour les acquérir, approchez-vous des prismes puis examinez-les. Vous obtiendrez le sort **"Baume du Sablier"** qui vous permettra de soigner vos blessures. Le second prisme vous donnera le sort **"Décalage"**, une magie qui vous rendra invisible. Et enfin, le troisième **"Désaccord"** est un sortilège d'attaque. Les trois sorts chronomantiques en votre possession, vous pourrez, si vous le souhaitez, vous entraîner à les utiliser avec le Lémure.



Quittez la grotte. Kemessed viendra à votre rencontre et vous demandera de vous rendre au monastère Shekanders. Pour ce faire, vous avez besoin d'une relique pour ne pas vous perdre dans le désert. Hélas, celle-ci a disparu et il va falloir que vous la retrouviez. Parlez avec le prêtre puis sortez du temple. Partez en direction de la vieille marchande en haut à gauche **(Photo 06)**. Juste derrière le comptoir se trouve à même le sol une fiole appelée **un Baume Vissahid**. Pour la ramasser sans vous faire repérer par la marchande, vous avez deux possibilités. Soit vous utilisez le sort Décalage pour vous rendre invisible, soit vous examinez plusieurs fois de suite le petit panier à gauche de la table afin de faire couiner l'animal qui se trouve à l'intérieur. Le bruit va irriter la vieille dame qui ne fera plus attention à son étal. Profitez-en alors pour ramasser l'objet convoité. Ceci fait, dirigez-vous à gauche jusqu'à l'autel des offrandes où se tenait un villageois qui priait. Maintenant qu'il n'est plus là, vous

pouvez récupérer **un Poing de Jadgar** à gauche de la statue **(Photo 07)**. Il s'agit d'une arme magique qui vous permettra de désaccorder vos ennemis.

Vous devez retourner voir le jeune marchand qui vous avait proposé de troquer quelques objets lors de votre arrivé dans cette cité. La vague de Khronos ayant traversé toutes les ruelles, le jeune homme est devenu à présent un vieillard. Pour vous y rendre, dirigez-vous à droite. Lorsque vous apercevrez un chariot, longez le chemin de gauche. Arrivé au bassin d'eau, empruntez la ruelle en haut à droite. Continuez tout droit et quittez cette cour. Descendez ensuite les marches de l'escalier puis partez jusqu'au centre de la place où se trouve le gigantesque Sablier. À destination, empruntez la deuxième intersection à droite puis montez par l'escalier et poursuivez votre parcours. Longez la ruelle et vous finirez par retrouver le marchand. Approchez-vous du comptoir pour l'examiner. Parlez au vieil homme qui vous demandera un service. Son âge avancé lui donne de fortes douleurs dans le dos et il a besoin d'un remède. Sélectionnez dans votre inventaire le Baume Vissahid puis donnez-le au marchand. Pour vous remercier, il


7 la cité du sablier

8 la cité du sablier

9 le monastère des shekanders

vous remettra **une Relique**. Échangez-lui ensuite le Bol contre un bon **couteau**.

Maintenant, repartez en direction de la place où se situe le grand sablier. En descendant l'escalier, avancez tout droit jusqu'au sablier puis empruntez la deuxième intersection à gauche. Montez les marches de l'escalier puis longez la ruelle. Poursuivez votre route par la gauche jusqu'à atteindre le comptoir où se trouve la vieille marchande. À droite de ce tréteau d'exposition de marchandises, un chemin vous est accessible **(Photo 08)**.

Traversez cette ruelle et vous arriverez devant les portes du désert. Une scène cinématique vous montre une jeune fille désintégrée par une sentinelle. Sélectionnez dans votre inventaire l'arme Poing Jadgar et pulvérisez le garde. Dialoguez ensuite avec le petit garçon qui vous remerciera de votre aide. Il ne vous reste plus qu'à chevaucher le Mothripode pour quitter la cité du sablier...

CHAPITRE II : LE MONASTÈRE DES SHEKANDERS

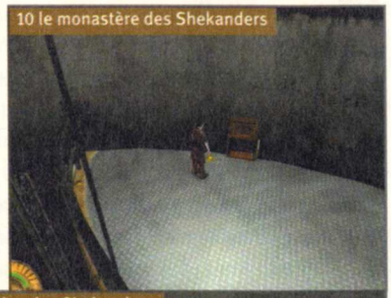
Vous avez traversé le désert sans encombre. Descendez les marches de l'escalier puis allez examiner l'écriteau en contrebas. Voici votre première énigme. Six symboles sont représentés sur le panneau. Chacun de ces symboles représente un son.

SYMBOLES	SONS
1	Une vague
2	Un gong
3	De la vapeur
4	Une vague
5	Une note d'un orgue
6	Une vague

Si vous souhaitez bien distinguer les différents sons, il est conseillé d'augmenter le volume du bruitage et de diminuer celui de la musique. Les sons bien en tête, marchez sur la passerelle. Lorsque vous vous approcherez des particules lumineuses (des téléporteurs), un son va retentir. Chaque téléporteur émet un son. Vous devez reproduire, dans le bon ordre, les sons que vous avez entendus lors de l'examen de la pancarte. C'est le seul moyen de franchir la toile du Nautile. Le cheminement à suivre est aléatoire, c'est donc à vous de tendre l'oreille. À votre dernière téléportation, un gardien armé vous prendra pour cible. Abattez-le à l'aide de votre Poing Jadgar puis ouvrez la porte et entrez dans le monastère. À l'intérieur, dirigez-vous à gauche, gravissez les marches de l'escalier que vous apercevrez sur votre droite puis franchissez la porte. Vous êtes dans la salle de traitement du sel. Dirigez-vous à droite puis ramassez dans le bac **une Gemme de sel noir** (cet objet vous permet de récupérer du Jad Garrûl, indispensable pour utiliser vos sortilèges). Montez ensuite par l'escalier situé juste derrière vous, et prenez sur la table **une Burette d'huile (Photo 09)**.

À présent, discutez avec les deux personnages en présence puis quittez la salle par l'entrée par où vous êtes arrivé. Descendez les marches de l'escalier et partez en haut à droite pour vous rendre aux prochaines marches, situées sur votre gauche. La porte vous donne accès à la salle des Chronomanciens. Pénétrez à l'intérieur puis longez la passerelle. Dialoguez avec la prêtresse, actionnez le levier derrière vous, et partez à gauche. Sur la table située à droite se trouve **un Globe de sable** (cet objet vous permet de restaurer entièrement votre énergie vitale). Récupérez le globe puis allez à droite au fond de la salle. Examinez la petite grille collée au mur. Elle est bloquée par de la rouille. Sélectionnez dans votre inventaire la burette d'huile et utilisez celle-ci sur la grille. À présent, vous avez accès au conduit qui vous mène directement à la salle de traitement du sel **(Photo 10)**. Ne l'empruntez pas tout de suite. Dirigez-vous à l'opposé puis examinez la maquette représentant le désert bordé par les eaux tumultueuses de l'océan universel, ainsi que le gramophone sur la gauche. Vous obtiendrez quelques informations sur le monde que vous explorez et des renseignements sur Vel Subek. Retournez voir la prêtresse et poursuivez votre chemin par la droite. Une Sphère est accessible. Avant d'y entrer, allez récupérer **le Sablier de cendres chargé** posé sur la table à gauche (cet objet vous permet soit d'augmenter votre puissance, soit d'apprendre de nouveaux sorts). Maintenant, montez les quelques

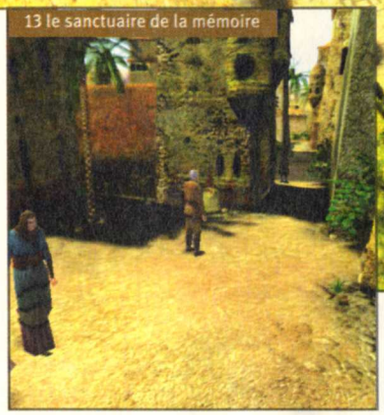
marches de l'escalier, ouvrez la porte de la sphère puis pénétrez à l'intérieur. Parcourez la grotte et un Lémure fera son apparition. Dialoguez avec lui puis partez à droite. Un prisme se trouve tout près d'un amas de stalagmites. Pour le moment, vous ne pouvez pas encore récupérer le sortilège qui se trouve à l'intérieur de ce prisme. Si vous touchez celui-ci, il disparaîtra pour réapparaître à un autre endroit. Contournez les stalagmites par la gauche. Derrière, vous pourrez accéder à une passerelle qui vous mènera vers un deuxième prisme. Examinez-le pour obtenir la magie **"Contre-sort"**. Ce pouvoir vous permet d'annuler tous les sorts lancés contre vous. Poursuivez votre chemin par la gauche et traversez le pont. Continuez tout droit puis empruntez le passage en haut à droite. Vous finirez par trouver le troisième prisme. Touchez-le et vous pourrez récupérer le sortilège **"Arrêt du temps"**. Retournez maintenant en direction du tout premier prisme. Utilisez la magie "Arrêt du temps" sur le cristal afin de le figer momentanément. À présent, vous pouvez l'examiner sans qu'il disparaisse. Vous obtenez la magie **"Masque chronomantique"**. Avec ce pouvoir, vous serez partiellement protégé contre les attaques magiques. Allez voir de nouveau le Lémure puis sélectionnez dans votre inventaire le Sablier de cendres chargé, que vous montrerez à votre hôte. Il vous échangera cet objet contre un sortilège. Faites défiler la liste des sorts puis choisissez la magie **"Œil du Jad Garrûl"**. Acceptez son offre puis entraînez-vous à utiliser vos sorts avant de quitter la grotte. Une scène cinématique s'entame et vous ferez la connaissance du Tétradon qui vous prendra pour cible. Un petit conseil : si vous souhaitez anticiper son attaque, appuyez sur la touche "Echap" du clavier dès votre sortie de la sphère afin de passer la scène cinématique. Vous aurez ainsi une large avance sur son arrivée et ses assauts. Libérez le Lémure en touchant le Cristal bleu près de l'escalier à droite. Il s'attaquera automatiquement à votre assaillant. Profitez-en pour traverser rapidement les passerelles et empruntez le petit conduit qui donne accès à la salle des traitements du sel **(Photo 11)**.


10 le monastère des Shekanders

11 le monastère des Shekanders

12 le sanctuaire de la mémoire

14 le sanctuaire de la mémoire


13 le sanctuaire de la mémoire

Dirigez-vous à droite et montez par le grand escalier. Utilisez le sort "Arrêt du temps" sur le prêtre puis, lorsque vous serez face au panneau de contrôle, tournez la valve. Dirigez-vous ensuite à gauche et laissez-vous tomber sur le monte-charge. Une scène cinématique montre votre évasion du monastère. Le souffle de Khronos vous a de nouveau atteint et c'est sous l'apparence d'un vieil homme que vous poursuivez votre aventure. Suivez le sentier et gravissez les marches des escaliers pour arriver près de votre monture. Chevauchez le mothripode. Vous devez retourner à la cité du sablier et rencontrer Vel Subek...

CHAPITRE III : LE SANCTUAIRE DE LA MÉMOIRE

Suivez la route par la gauche et discutez avec le paysan. Après lui avoir confié votre Mothripode, dialoguez de nouveau avec ce vieil homme. Il finira par vous guider vers les portes de la cité. Suivez-le ! De retour à la cité du sablier, traversez l'entrée et continuez tout droit jusqu'à apercevoir sur votre droite à même le sol **un Seau (Photo 12)**. Ramassez-le et poursuivez votre chemin en parcourant la ruelle. Rendez-vous ensuite au comptoir de la marchande et parlez-lui. Elle vous demandera de lui rendre un petit service en échange d'une récompense. Vous devez lui trouver sept fouissables (des petits rongeurs). Commencez par ramasser **des Herbes de Sable** derrière l'étal à même le sol.

Retournez à l'entrée des portes du désert pour capturer **un premier fouissable.** Retournez sur vos pas et, à la sortie de la ruelle, dirigez-vous à droite. En longeant le mur de la bâtisse, vous apercevrez une impasse. Pénétrez à l'intérieur pour y trouver **un deuxième fouissable**. Sortez de l'impasse puis dirigez-vous vers l'autel des offrandes qui vous fait face. De là, contournez le temple par la droite. Traversez un second autel et empruntez la ruelle que vous apercevrez sur votre droite. Le chariot qui bloquait le passage a disparu **(Photo 13)**. En suivant le sentier, vous remarquerez, à même le sol, le dessin d'un nautile coloré. Poursuivez votre chemin, traversez la voûte puis descendez les marches de l'escalier. Explorez le jardin en le parcourant toujours par la gauche. Vous finirez par apercevoir sur votre droite, posé sur le sol, un pot contenant **des Feuilles d'Amerth (Photo 14)**.

Ramassez-les puis sortez du jardin et tournez à droite. Partez en direction du gigantesque sablier. Dirigez-vous ensuite à gauche puis en bas et approchez-vous de la graveuse de stèles. Près d'un sac, à même le sol, se trouve **un Burin**. Prenez-le puis utilisez cet outil sur la stèle où travaille la jeune femme. Maintenant, la graveuse n'aura plus de correction à faire sur la plaque de pier-

re. Rangez votre outil et parlez-lui. Pour vous remercier, elle vous remettra **une gemme de sel noir**. Dans les environs se trouve un petit garçon féru du jeu du Nautile de pluie (le dessin coloré que vous avez aperçu en parcourant une ruelle). Acceptez de faire une partie avec lui et jouez votre Burin contre **des herbes de sable**. Pour cela, choisissez cet objet dans votre inventaire et montrez-le au gamin. Vous êtes maintenant devant le dessin du nautile. Parlez au jeune garçon pour qu'il vous explique les règles du jeu puis commencez la partie en lui donnant le burin. Lorsque la victoire sera vôtre, parcourez la ruelle vers le haut puis tournez à gauche. Avancez jusqu'au fond de l'impasse. À gauche de la porte se trouve un cactus. Utilisez le couteau que vous avez dans votre inventaire sur la plante. Vous obtiendrez **un Cœur de cactus-miel (Photo 15)**.

15 le sanctuaire de la mémoire

16 le sanctuaire de la mémoire

17 le sanctuaire de la mémoire

18 le sanctuaire de la mémoire

Sur votre droite, perché sur des coffres, vous pouvez **apercevoir le troisième fouissable**. Déplacez la caisse de bois près des coffres qui sont collés au mur, puis montez dessus pour capturer l'animal. Descendez et rendez-vous à l'opposé de l'impasse. **Ramassez la Clé à molette** placée au pied de la machine située à gauche du bassin d'eau. Actionnez ensuite le levier puis dirigez-vous à gauche de la machine et tournez la valve (barre d'espace + flèche directionnelle gauche). De la vapeur jaillit des tuyaux. Revenez sur vos pas puis montez sur la caisse qui se trouve à droite. Utilisez votre Clé à molette sur la fuite de vapeur et redescendez. Déplacez la caisse de gauche en la tirant vers vous jusqu'à ne plus pouvoir la bouger. Tournez une nouvelle fois la valve de la machine. Revenez en direction des deux caisses puis utilisez la Clé à molette sur le jet de vapeur situé dans le tuyau en contrebas **(Photo 16)**. À présent, rangez votre outil et allez parler à la vieille dame sur votre droite. Elle vous remettra **la Clé d'Ataimah.** Poursuivez votre chemin et, à l'intersection, tournez à droite. Longez la ruelle pour vous retrouver sur la place du grand sablier. Descendez les marches de l'escalier puis rendez-vous sous la voûte qui se trouve tout à l'opposé. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'étal du marchand qui maintenant est fermé. Continuez par la gauche. Vous êtes de retour à l'endroit où vous avez commencé votre aventure. Sur votre gauche se trouve l'impasse où a disparu votre machine. Suivez le chemin vers le bas et franchissez la voûte. Devant vous se trouve une brouette. Avancez tout droit et montez les marches de bois. Un villageois est prisonnier d'une machine de torture. Deux leviers vous sont accessibles. Actionnez celui de droite (cela va déverrouiller une valve). Dirigez-vous vers la machine sur votre droite puis tournez la valve (barre d'espace + flèche directionnelle gauche). Actionnez ensuite deux fois chaque levier de la machine. Le prisonnier libéré vous remercie avant de s'en aller. Si, entre-temps, un garde venait à vous attaquer, éliminez-le ou utilisez le sort d'invisibilité pour éviter le combat. Redescendez par l'escalier puis rendez-vous au fond de la cour tout à fait à gauche. Sur une plaque sont posées plusieurs noix. Utilisez les feuilles d'Amerth sur la plaque afin de la faire sécher **(Photo 17)**.

Ceci fait, attendez quelques secondes, récupérez les feuilles et attrapez **le quatrième fouissable** qui se promène dans les environs. Retournez à l'étal du marchand (celui qui est fermé) puis passez sous la voûte sur sa gauche. Face à la porte, dirigez-vous à droite jusqu'aux tonneaux. Examinez-les et capturez **le cinquième fouissable**. Pénétrez ensuite par l'entrée de la maison sur votre gauche. Dialoguez avec la grand-mère. C'est un véritable cordon bleu ! Hélas Val Subek n'apprécie pas la qualité de la nourriture et notre vieille cuisinière aurait besoin d'une nouvelle recette. Dirigez-vous à l'opposé et sélectionnez dans votre inventaire les feuilles d'Amerth séchées. Déposez-les dans la bouilloire. Faites de même avec le cœur de cactus-miel. Après avoir goûté votre mixture, la vieille dame vous remettra **la Clé d'Hamiata**. Maintenant que vous possédez les deux clés, vous pouvez ouvrir le coffre qui se trouve sur la table juste derrière vous. Utilisez la Clé d'Hamiata et la Clé d'Ataimath sur le coffre puis récupérez **le Sceau du hiérarque**. Quittez la maison et partez en direction de la place du grand Sablier. Descendez les marches de l'escalier puis avancez tout droit jusqu'au centre de la place. Passez le Sablier en continuant dans la même direction. Partez ensuite dans le jardin sur votre droite. Ramassez dans le pot à même le sol **des Feuilles d'Amerth**. Poursuivez votre chemin par la droite puis tournez dans cette même direction au troisième escalier **(Photo 18)**. À destination, montez les marches puis franchissez la voûte. Longez la ruelle et continuez tout droit après le dessin représentant le Nautile à même le sol. Sur votre gauche, vous allez apercevoir un enclos où se trouve **le sixième fouissable**. Sélectionnez dans votre inventaire les feuilles d'Amerth et donnez-les au fouissable. Maintenant qu'il est assez proche de vous, capturez-le. Poursuivez votre chemin puis entrez dans la maison ouverte sur votre gauche **(Photo 19)**.

Récupérez **des Herbes de Sable** près de la fenêtre et, juste à l'opposé, **un Sablier de Cendres**. Discutez ensuite avec la jeune fille qui se trouve près du lit. Son compagnon lui a dérobé sa poupée et l'a jetée dans l'enclos des Mothripodes. Si vous parvenez à lui restituer son bien, elle vous donnera une récompense. Quittez cette maison et suivez la route vers le bas. Sur votre gauche un amas de caisses vous est accessible (n'y montez pas tout de suite). Poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir un cactus sur votre gauche. À l'aide de votre couteau, découpez-en un morceau. Vous obtiendrez **un Cœur de cactus-miel**. Retournez en direction des caisses puis montez dessus pour

franchir le mur. Laissez-vous tomber en contrebas et avancez jusqu'à l'enclos **(Photo 20)**. Pour récupérer la poupée, utilisez le Cœur de cactus-miel dans la mangeoire du Mothripode située à gauche. Prenez ensuite la poupée puis rebroussez chemin afin de la remettre à la jeune fille. Pour vous remercier, elle vous donnera **une Flûte Effahide**. Sortez de la maison et suivez le chemin vers le haut. Traversez la voûte pour vous retrouver à la place du grand sablier. Avancez droit devant jusqu'au sablier puis empruntez la troisième intersection à gauche. Gravissez les marches et franchissez la voûte pour vous rendre au bout de la ruelle. À l'intersection, dirigez-vous tout au fond à droite. À gauche d'une porte se trouve une cloche **(Photo 21)**. Faites-la sonner trois fois puis, en vous approchant de la porte, montrez le sceau du Hiérarque au garde. Le passage ouvert, vous pouvez franchir la porte. Capturez **le septième fouissable** en présence.

Sur votre droite se trouve la grande porte d'entrée du sanctuaire et, à gauche de celle-ci, une petite porte rouge vous permet de sortir de la cour. Essayez de quitter cette cour par la petite porte. Celle-ci étant fermée, le garde viendra vous ouvrir. Traversez le passage puis longez la ruelle jusqu'à l'autel des offrandes. À partir de là, longez le temple par la droite et entrez à l'intérieur. Partez en direction de la table puis entrez dans la sphère. Dialoguez plusieurs fois avec le Lémure. Il vous donnera **une Coquille du temps**. Quittez la grotte puis montrez cette coquille au Chronomancien. Lorsque le prêtre pénétrera dans la sphère, ramassez **la Gemme de sel noir** posée sur la table puis dirigez-vous derrière la statue. En utilisant le sort Œil du Jad Garrûl, récupérez **un Sablier de Cendres chargé**, dissimulé derrière la plaque du mur. Quittez ensuite les lieux et partez à la recherche de la marchande. Elle se promène dans la cité (vous pourrez la reconnaître facilement, elle porte un voile de couleur verte sur la tête). Dès que vous l'aurez trouvée, parlez-lui. La marchande vous remerciera en vous donnant **un Diapason chronomantique**. Retournez devant la porte du sanctuaire. Ouvrez celle-ci puis entrez à l'intérieur. Dirigez-vous à gauche et lisez le parchemin. Récupérez sur la table **un Globe de Sable** ainsi qu'une **Gemme de sel noir**. Sur votre droite se trouve un escabeau. Utilisez la burette d'huile sur les roues de l'escabeau (vous éviterez de faire du bruit et, du coup, de déranger Val Subek). À l'aide de l'escabeau, examinez les trois parchemins qui sont fixés au mur (vous devez pour cela tirer l'escabeau vers vous puis montez les marches pour lire les documents qui sont en hauteur). Dans le sanctuaire se trouvent des horloges. Approchez-vous d'elles puis utilisez dessus le Sablier de Cendres. Celui-ci est maintenant chargé. À présent, entrez dans la sphère. Parcourez la grotte jusqu'à apercevoir un Lémure. Dialoguez avec lui puis allez à droite. Devant vous, quatre prismes sont accessibles mais vous ne pouvez en récupérer qu'un dans le lot. Touchez le premier au fond en partant de la gauche. Vous obtenez le sort **"Voyage de l'arche"**. Contournez ensuite les stalagmites par la gauche puis franchissez les ponts pour vous rendre tout à fait au bout de la grotte où vous trouverez un prisme isolé. Examinez-le et vous pourrez apprendre la magie **"Voile du Nautile"** **(Photo 22)**.

Retournez voir le Lémure puis échangez un Sablier de Cendres chargé contre le sortilège **"Éclat de sel"**. Quittez ensuite la sphère. Après la scène cinématique, sortez du sanctuaire. À l'extérieur, vous êtes encerclé par les gardes d'Armikail et vous finissez dans une cellule en compagnie d'Ashamira, le chef des rebelles.

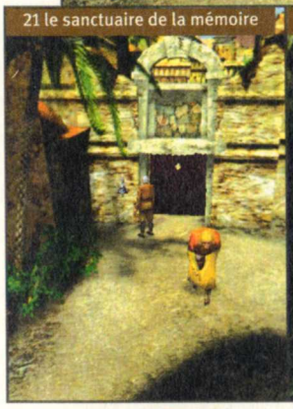
CHAPITRE IV : LA PRISON

Vous découvrez qu'Ashamira, le chef des rebelles, est en fait une femme. Discutez avec elle pour en apprendre un peu plus sur Ulmoreth. La vague de Khronos vous a de nouveau touché et vous êtes redevenu un enfant. Le garde dans sa précipitation a laissé tomber **la clé de la cellule** derrière les barreaux. Ramassez-la puis servez-vous-en pour sortir du cachot. Descendez par l'escalier de droite puis traversez le passage. Montez les marches et ouvrez la cellule du fond pour y entrer (au passage un homme va vous demander de le libérer, n'en faites rien). Attendez quelques minutes, le temps que les gardes fassent leurs rondes. Après la troisième scène cinématique, les soldats repartiront dans la salle de garde. Sortez du cachot, utilisez la magie décalage pour vous rendre invisible et empruntez de nouveau le passage sur votre gauche. Poursuivez votre chemin en passant le garde. Montez les marches puis ouvrez la première cellule pour y entrer. Un jeune garçon est enfermé à l'intérieur. Il s'agit du villageois que vous avez libéré de la machine de torture. Sélectionnez dans votre

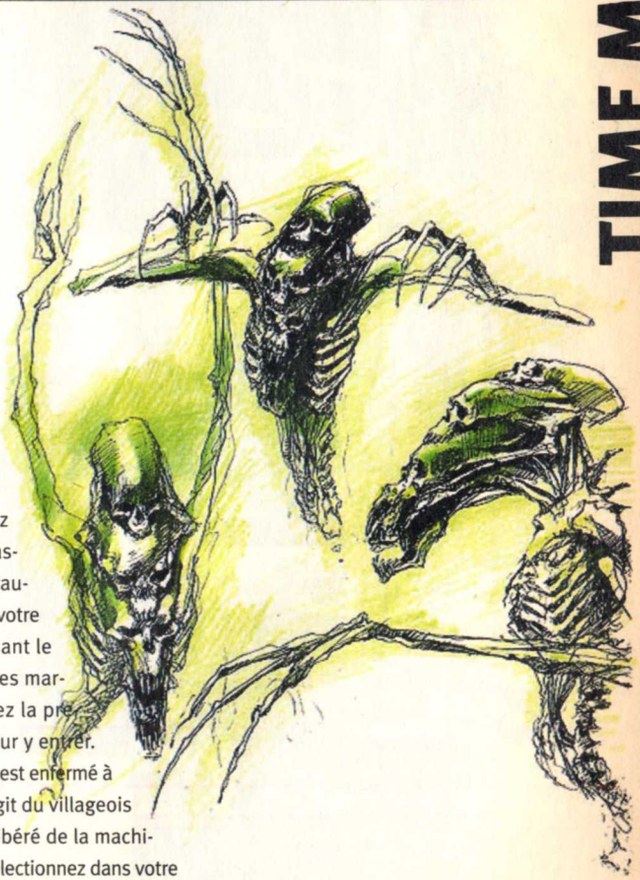
19 le sanctuaire de la mémoire

20 le sanctuaire de la mémoire

21 le sanctuaire de la mémoire



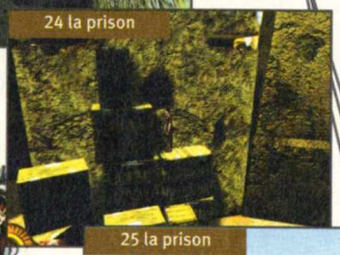
22 le sanctuaire de la mémoire

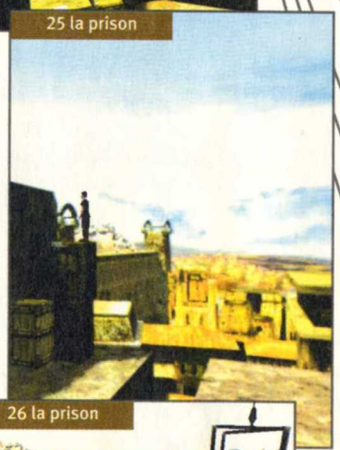


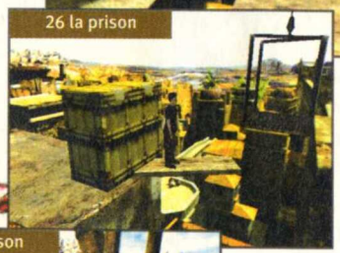
nventaire une gemme de sel marin et donnez-la-lui. Ses souvenirs vont refaire surface et il vous aidera à vous évader. Dès que les sentinelles seront passées, quittez la cellule, allez parler à votre ami puis empruntez l'escalier de la tour sur la droite **(Photo 23)**. Longez le couloir et entrez dans la salle de garde à gauche. Ashamira récupère **un poing Jadgar**. Ouvrez rapidement la porte à droite et sortez. Une scène cinématique vous montre Ashamira traversant un porche. Suivez-la mais en prenant soin de pousser la caisse de bois avec vous. Utilisez le sort décalage pour vous rendre invisible. Ne perdez pas de temps, si vous souhaitez éviter les tirs de vos ennemis. Le porche franchi, approchez la caisse près des coffres collés au mur puis montez jusqu'au toit **(Photo 24)**.

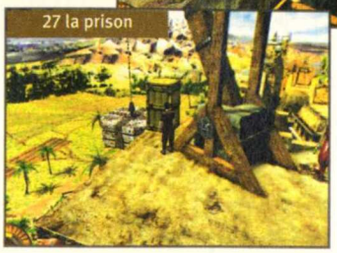
Ashamira vous a rejoint. Bondissez sur le monte-charge et votre amie vous aidera à atteindre le sommet de la bâtisse d'en face. Sautez de toit en toit puis ramassez la planche de bois. Celle-ci va servir de passerelle. Repassez sur l'autre toit et utilisez le couteau sur les deux caisses qui sont attachées. Maintenant, déplacez la caisse de couleur claire et poussez-la en direction de la passerelle. Atteignez l'autre toit et poussez cette caisse à droite près des coffres. Aidez-vous de celle-ci pour atteindre le sommet d'un autre toit à gauche **(Photo 25)**. Ramassez la planche puis poussez la caisse dans la direction de celle-ci. Le poids va maintenir la passerelle en équilibre. Montez sur la caisse et laissez-vous tomber sur la planche **(Photo 26)**. À présent, bondissez sur le toit d'en face et actionnez le mécanisme. Dès qu'Ashamira vous rejoindra, grimpez sur le monte-charge. Lorsque vous serez en contrebas, partez en direction de la toute première caisse de bois et poussez-la sur le monte-charge (cette caisse vous servira de contrepoids). Un ennemi vous guette, débarrassez-vous-en ou rendez-vous invisible pour éviter le combat. Lorsque vous reviendrez sur le toit avec la caisse, poussez celle-ci en haut à gauche du mécanisme. Actionnez ensuite la roue puis déplacez la caisse sur la plate-forme qui va apparaître **(Photo 27)**. Une scène cinématique montre votre descente avec Ashamira en contrebas. Vous êtes libre à présent ! Longez la route vers le Nord puis dirigez-vous à gauche en direction de votre Mothripode. Sélectionnez dans votre inventaire le seau puis déposez-le sur la pompe à eau (à droite de votre monture). Actionnez ensuite le levier pour remplir votre seau. Ceci fait, versez le seau plein dans l'abreuvoir du Mothripode. Votre animal abreuvé, il ne vous restera plus qu'à le chevaucher...

23 la prison


24 la prison


25 la prison


26 la prison


27 la prison

CHAPITRE V : LE CAMP DES REBELLES

Vous arrivez au camp des rebelles. Suivez Ashamira afin qu'elle vous présente Dahjaroun son aide de camp. Touchez le Poing Jadgar posé sur la table afin de le recharger, puis dialoguez avec Dahjaroun. Il vous remettra un **Bâton-sonde**. Rendez-vous près des deux rebelles en pleine conversation. Dès qu'ils auront terminé de parler, montrez le Sablier de cendres au jeune guerrier. Pour vous remercier d'avoir sauvé Ashamira, il vous remettra **un Sablier de cendres chargé**. Près d'une pompe à eau se trouve un cactus. À l'aide de votre couteau, coupez-en un bout et vous obtiendrez **un Cœur de cactus-miel**. Montrez-le au rebelle qui porte un seau. Il vous invitera à goûter une de ses mixtures. À présent, entrez dans la grande tente près de l'enclos d'un Mothripode **(Photo 28)**. Récupérez **les deux Gemmes de sel noir** qui se trouvent dans le coffret. Dialoguez avec Ashamira. Placez-vous ensuite sur le pentacle au centre de la tente puis utilisez le sort "Voyage de l'arche" pour ouvrir le passage. Il ne vous reste plus qu'à franchir l'arche.

CHAPITRE VI : LES FALAISES DU BORD DU MONDE

Vous voici dans le désert. Tout autour de vous de nombreux pièges sont à éviter. La zone est parsemée de sables mouvants. Pour les repérer, utilisez le Bâton-sonde. Avancez tout droit jusqu'aux deux petites pierres à même le sol. Puis avec votre bâton sondez le sol de tous les côtés pour vous repérer (faites des petits pas). Frayez-vous un chemin jusqu'à l'entrée du canyon **(Photo 29)**. À partir de là, vous n'avez plus besoin de sonder le sol. Longez le chemin jusqu'à l'impasse puis passez par le trou (barre d'espace). Une fois de l'autre côté, sélectionnez dans votre inventaire la flûte Effahide. Avancez jusqu'à la crevasse puis utilisez la flûte pour envoûter le Lémure qui vous prendra pour cible. Profitez-en pour bondir au-dessus du gouffre puis gravissez rapidement la corniche sur votre gauche. Un autre Lémure vous y attend. Utilisez à nouveau votre flûte et cette fois abattez votre ennemi avec le Poing Jadgar. Sautez ensuite de corniche en corniche et descendez en contrebas. Ramassez **la Coquille du temps** à même le sol puis pénétrez dans la grotte **(Photo 30)**. Trois Lémures se trouvent dans ce lieu. Utilisez votre flûte pour éviter le combat. Parcourez la grotte par la gauche jusqu'à atteindre un gouffre. Pour franchir celui-ci, utilisez le sortilège Œil du Jad Garrûl. Un pont va alors apparaître. Traversez-le puis rendez-vous au fond de la grotte. Un Lémure vous attaque ! Il s'agit de l'Ancienne de la caverne **(Photo 31)**. Utilisez la flûte puis entamez le dialogue en rangeant votre instrument. Elle finira par vous apprendre le sort **"Corps Spectral"**, une magie d'invulnérabilité. **Ramassez le Sablier de Cendres Chargé** derrière l'Ancienne (si le Lémure vous en empêche, utilisez à nouveau la flûte). Rebroussez chemin puis quittez la grotte (envoûtez les Lémures avec votre flûte pour éviter leurs attaques). À la sortie, empruntez la route à droite. Sautez de corniche en corniche, ramassez **une Flasque de**

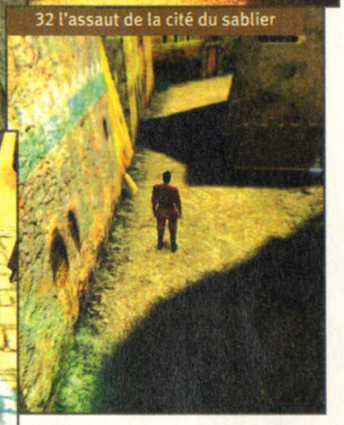
quartz et poursuivez votre chemin. Un Lémure vous prendra comme cible. Utilisez la flûte ou éliminez votre ennemi puis continuez votre progression. Bondissez de paroi en paroi et atteignez la mer de l'éternité. Après la scène cinématique, utilisez le sort "Voile de Nautile" et partez en direction de la sirène sur votre gauche. Montrez-lui la flasque de quartz puis dialoguez avec elle. Elle vous proposera un marché. Si vous parvenez à lui ramener Ulmoreth, elle vous remettra la Clé d'écume (seul moyen d'ouvrir les portes de l'éternité). **La conque de Khronos** est apparue sur votre gauche. Avant de la prendre, dirigez-vous à droite puis ramassez à même le sol, près d'un rocher, **une Coquille du temps**. Un peu plus haut à gauche, vous devriez apercevoir une petite flaque d'eau luminescente. Approchez-vous d'elle puis utilisez la Flasque dessus afin de la remplir d'eau de mer. Retournez ensuite en direction de la Conque et touchez-la pour vous téléporter.

28 le camp des rebelles

29 les falaises du bord du monde

30 les falaises du bord du monde

31 les falaises du bord du monde


32 l'assaut de la cité du sablier

33 l'assaut de la cité du sablier

CHAPITRE VII : L'ASSAUT DE LA CITÉ DU SABLIER

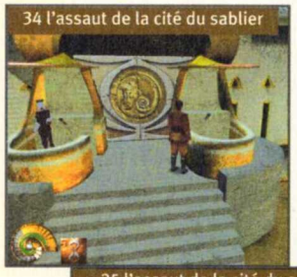
La scène cinématique terminée, vous êtes de nouveau dans la cité du sablier. Dirigez-vous au nord et longez la ruelle. Évitez les combats puis contournez le temple par la gauche pour atteindre l'entrée. À l'intérieur, abattez le Chronomancien qui vous tire dessus et allez discuter avec le jeune guerrier, jusqu'à ce qu'il vous remette **une Clé dorée**. Récupérez **une Gemme de sel noir** ainsi qu'un **Chronophore sur la table**. À présent, quittez le temple. Vous devez vous rendre au sanctuaire. Pour cela, dès que vous sortirez, avancez tout droit jusqu'à la bâtisse puis longez le mur vers le bas et empruntez la ruelle qui part vers le haut **(Photo 32)**. Armez-vous du Chronophore et abattez l'ennemi qui vous attend près de la porte. Utilisez la clé dorée sur la porte rouge puis franchissez-la. Entrez dans la cour et dirigez-vous vers la porte du sanctuaire pour pénétrer à l'intérieur (évitez les tirs de vos assaillants). Une scène cinématique s'entame. Parlez avec Val Subek, ramassez **une Gemme de sel noir** sur la table. Tirez l'escabeau pour récupérer **le Crache-vapeur**. Descendez de l'escabeau et allez à droite pour trouver **un Sablier de Cendres chargé**. Entrez dans la sphère. Échangez deux Sabliers de Cendres chargés contre les sorts **"Sable aux cendres"** et **"Ralentissement"**. Quittez la grotte puis sortez du sanctuaire. Traversez la porte rouge par où vous êtes arrivé, longez la ruelle et continuez par la gauche. Empruntez la première intersection à gauche et passez sous le porche pour vous rendre à la place du sablier. Une machine du nom de Cyclope vous bloque le passage et Ashamira est immobilisée sur la droite. Retournez voir Val Subek au sanctuaire et demandez-lui son aide. Avec votre compagnon, effectuez de nouveau le parcours pour atteindre la machine. À destination, Val Subek se servira d'un sort pour enlever la barrière rouge **(Photo 33)**. Ouvrez le panneau central de la machine à l'aide de la clé à molette. Rangez votre outil puis arrachez les circuits de la machine. L'explosion délivrera Ashamira. Longez le chemin jusqu'au grand sablier. Contournez le sablier puis placez-vous derrière Ashamira. Éliminez les gardiens qui vous empêchent de franchir la porte du palais. Utilisez le sort "Décalage", "Arrêt du temps" et l'arme chronophore pour en venir à bout. Juste après la scène cinématique, montez les marches de l'escalier puis actionnez le levier à droite de la porte **(Photo 34)**. Ashamira va commencer à compter jusqu'à 3 et, à ce moment précis, vous devrez actionner la manivelle. La porte du palais ouverte, franchissez le passage. Le hiérarque Harmikail entame les hostilités en vous attaquant. Pulvérisez cet adversaire en commençant par lui envoyer le sort "Ralentissement" puis en lui tirant une rafale de Chronophore. Ashamira vous prêtera main-forte. Votre assaillant éliminé, récupérez **la Gemme de sel marin** sur la table puis sélectionnez dans votre inventaire la Flasque de quartz pleine et entrez dans la sphère. Sans cette fiole, le Lémure ne vous laissera pas toucher les prismes. Récupérez le sortilège **"Chant des sirènes"** puis **"Armure chronomantique"** qui se situe tout au bout de la grotte. Rebroussez chemin et sortez de la grotte. Derrière la table où vous avez ramassé une Gemme de sel marin, se trouve un mur qui dissimule un passage secret **(Photo 35)**. Pour y accéder, vous devez actionner les sabliers des quatre statues qui sont présentes dans la pièce. Commencez par celui qui représente une Adhamid (une femme adulte), un Vissahid (un homme âgé), un Effahid (un enfant) et enfin un Shekander (un chronomancien). Le mur se met à bouger et le passage secret se dévoile. Pénétrez à l'intérieur puis discutez avec le roi Ulmoreth. Vous décidez

ensemble de combattre le Tétradon. Une scène cinématique s'entame et Val Subek vous remet **une Clé Shekandar**. Direction, le monastère des Shekanders...

CHAPITRE VIII : LA TOILE DU NAUTILE

Vous êtes de retour au monastère des Shekanders. Afin de permettre aux rebelles de franchir les portes du monastère, vous devez passer par les mines et désactiver la toile du Nautile. Empruntez les marches et descendez en direction du cratère. À l'aide de la clé Shekandar, ouvrez les portes de la mine sur votre droite et entrez à l'intérieur **(Photo 36)**. En effectuant quelques pas, une scène cinématique s'entame. Juste après, en restant à bonne distance de votre ennemie, éliminez la chronomancienne en utilisant votre arme Chronophore. Ceci fait, vous aurez accès à un balcon où se trouvent trois panneaux de contrôle. Atteignez le balcon et actionnez le levier qui se situe à gauche au fond **(Photo 37)**. Cette manœuvre vous permet de prendre le contrôle d'un robot. Faites reculer le robot de manière à ce qu'il ne soit plus sur la passerelle. Rebaissez le levier (barre d'espace), puis actionnez la manivelle d'où émane une lumière verte (la passerelle se retire). Reprenez le contrôle du robot et cette fois-ci, faites-le avancer pour qu'il s'écrase dans le gouffre. Remettez la passerelle en place et, avant de la franchir, actionnez le dernier levier que vous n'avez pas encore touché **(Photo 38)**. Le courant est maintenant rétabli. Lorsque vous serez de l'autre côté, atteignez le monte-charge puis actionnez l'interrupteur de droite pour descendre au sous-sol. Le robot qui s'est écrasé se trouve quelque part dans le secteur. Approchez-vous de lui et ramassez à même le sol **un Disrupteur (Photo 39)**.

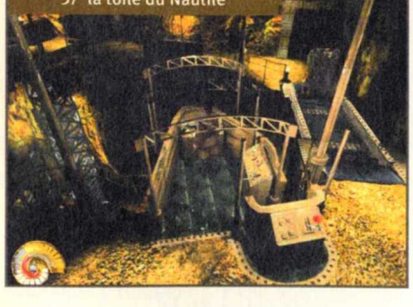
34 l'assaut de la cité du sablier



35 l'assaut de la cité du sablier

36 la toile du Nautile

37 la toile du Nautile



Réempruntez le monte-charge et cette fois atteignez le deuxième étage. À destination, utilisez rapidement le Disrupteur sur le robot avant qu'il ne vous attaque. Dirigez-vous ensuite à droite au fond de la mine, jusqu'à atteindre le système de commande. Actionnez celui-ci pour prendre le contrôle du robot. Faites-le monter dans l'ascenseur puis rejoignez-le pour descendre au premier étage. Quittez le monte-charge et dirigez-vous à gauche. Placez-vous au bord de la corniche (à l'endroit où il n'y pas de barrière) et attendez l'arrivée d'un Godet pour y monter. Pour cela, appuyez sur la barre d'espace de votre clavier **(Photo 40)**. De retour au deuxième étage, sautez sur la corniche puis rendez-vous à droite vers le système de commande. Activez-le afin de contrôler le robot. Faites sortir celui-ci du monte-charge puis placez-le à gauche du Wagonnet qui lui fait face. Une scène cinématique vous montre le robot poussant le wagonnet bloqué. Désactivez le robot (barre d'espace) puis retournez à l'ascenseur pour l'appeler et descendre jusqu'au sous-sol. Dirigez-vous à gauche et sautez sur le Godet qui vous ramènera au premier étage. Bondissez ensuite dans le wagonnet **(Photo 41)**. Vous vous retrouvez à l'intérieur du monastère dans la salle de traitement du sel. Un moine chronomancien a remarqué votre présence et se dirige vers le panneau de contrôle pour activer un jet de gaz mortel. Vous n'aurez que quelques secondes pour sortir du wagonnet avant d'être blessé. Utilisez ensuite l'arme chronophore pour éliminer votre ennemi. Descendez les marches de l'escalier puis rendez-vous au bout de la salle à gauche. Une porte grise où est dessinée une tête vous y attend. Ouvrez-la et abattez le guerrier Shekandar. Examinez le panneau de contrôle où travaillait le guerrier. Cela vous permettra de piloter les caméras de surveillance du monastère. Un bon nombre d'ennemis sont en présence. À présent, allez activer le levier du système de commande qui se situe à l'opposé. Les plates-formes de la toile de Nautile réapparaissent et les rebelles peuvent désormais franchir l'obstacle. Entre-temps, la vague de Khronos vous a atteint et vous êtes transformé en vieil homme **(Photo 42)**. Sortez de la pièce puis quittez la salle en ouvrant la grande porte dorée. Dans le hall principal, dirigez-vous à droite. Ashamira est bloquée à l'entrée du monastère par un robot. Essayez d'utiliser le disrupteur pour le désactiver. Rien n'y fait ! La machine est commandée à distance. Rendez-vous dans la salle des chronomanciens (c'est la porte à droite qui n'est pas gardée par des sentinelles). Longez la passerelle puis traversez le pont à droite. Un duel chronomantique débute. Vous devez désaccorder votre ennemi à l'aide de votre magie. Vos armes ont été momentanément désactivées. Pour vous débarrasser de votre adversaire, utilisez les sorts "Arrêt du temps" puis "Sable aux cendres". Le chronomancien vaincu, placez-vous sur les particules luminescentes afin de vous téléporter. Avancez tout droit, récupérez **une Gemme de sel noir** sur la table, montez par l'escalier puis ouvrez la porte. En empruntant le passage, vous arriverez face à un système de commande. Activez-le afin de contrôler un robot. Avec celui-ci, dirigez-vous à droite et engagez le combat avec le robot qui bloque l'entrée du monastère. Lorsque les deux machines seront détruites, quittez cette pièce et sortez de la salle des chronomanciens. Dirigez-vous à droite et prêtez main-forte à Ashamira aux prises avec deux gardes. Franchissez ensuite la porte. Vos deux compagnons se font neutraliser par un robot volant, contrôlé par le Tétradon. Vous devez désactiver cette machine. Pour cela, avancez tout droit puis empruntez la deuxième passerelle à gauche. Longez celle-ci et, à l'intersection, entrez dans la pièce du haut **(Photo 43)**. Débarrassez-vous du chronomancien puis actionnez les quatre leviers de chaque extrémité de la salle. Le robot tombe dans le vide et Tétradon vous prend en chasse. Vous ne pourrez pas vaincre cet adversaire tout seul, il est beaucoup trop puissant. Vous avez besoin de l'aide d'Ulmoreth. Pour le délivrer de sa cage, rebroussez chemin jusqu'à la porte d'entrée de la salle puis traversez la passerelle de gauche. Tournez plusieurs fois la valve (barre d'espace + flèche directionnelle gauche). Lors de votre parcours, utilisez le sort "Corps spectral" pour échapper aux tirs de votre ennemi. Ulmoreth libéré, le Tétradon s'enfuit ! Lors de la scène cinématique, écoutez la suite d'accords d'orgue que reproduit Tétradon. Suivez vos ami(e)s jusqu'à l'orgue. Devant vous se trouve la porte blindée. Pour l'ouvrir, vous devez positionner correctement les trois leviers présents puis jouer la suite d'accords que vous venez

38 la toile du nautile

d'entendre. En étant face à la porte, actionnez une fois le levier de droite puis une fois le levier du milieu. Ceci fait, placez-vous en face de l'orgue de droite. Appuyez une fois sur les touches en bas à droite puis une fois sur les touches en haut à gauche. Maintenant, positionnez-vous face à l'orgue de gauche. Appuyez deux fois sur les touches en bas à gauche puis une fois sur les touches en haut à droite. Vous accédez à la porte secrète. Si vous ne vous souvenez plus de la mélodie, regardez les yeux de Khronos (le buste derrière l'orgue). Vous pourrez revoir la séquence de la fuite du Tétradon et réentendre les notes de l'orgue. À présent, franchissez le passage pour vous retrouver dans la salle des bustes. Vous devez activer l'arche artificielle qui se trouve au milieu de la pièce. Pour ce faire, utilisez le sort "**Corps Spectral**" puis touchez les petites pyramides de cendres qui flottent au-dessus des têtes des quatorze bustes. Le sortilège vous évitera de perdre de l'énergie à cause de trois bustes qui sont des leurres. L'arche activée, utilisez le sort "**Voyage de l'arche**" puis traversez le portail.

39 la toile du nautile

CHAPITRE IX : LES PORTES DE L'ÉTERNITÉ

En compagnie d'Ulmoreth et d'Ashamira, vous êtes de retour aux falaises des portes du monde. Dialoguez avec la sirène. Elle vous remettra **la Clé d'écume** qui ouvre les portes de l'éternité. Après la scène cinématique, pénétrez dans la caverne en passant par la porte lumineuse sous les colonnes rocheuses sur votre gauche. Ramassez sur votre gauche à même le sol **une Coquille du temps** puis rendez-vous à droite en direction des marches. Le Tétradon apparaît et vous ordonne de lui remettre la clé sans quoi il laissera ses Lémures attaquer Ashamira. Donnez-lui la clé d'écume. Tétradon se fait désintégrer en passant par la mauvaise porte. Utilisez le sortilège "Chant des Sirènes" sur les deux Lémures (cela va libérer Ashamira). Dans la caverne se trouve cinq leviers qui permettent de refermer un puits au centre de la grotte. Si vous souhaitez vaincre les Lémures, vous devez actionner des cinq leviers. Ensuite, montez les marches de l'escalier et retournez-vous pour apercevoir les créatures (de là où vous êtes, ils ne peuvent pas vous atteindre). Armez-vous du chronophone puis visez vos ennemis. Vos assaillants hors d'état de nuire, Ashamira vous rejoindra. Ramassez **une Coquille du temps** et récupérez la Clé d'écume (elle est placée sur un cristal dont émane une lumière rouge). Ceci fait, sélectionnez dans votre inventaire le Nautile de cristal pour l'utiliser. Une scène cinématique vous montre l'emplacement exact où vous devez introduire la Clé d'écume. Placez la Clé sur le bon cristal et préparez-vous à rencontrer Khronos...

40 la toile du nautile

41 la toile du nautile

42 la toile du nautile

43 la toile du nautile

44 le sanctuaire de Khronos

45 le sanctuaire deKhronos

CHAPITRE X : LE SANCTUAIRE DE KHRONOS

Vous avez retrouvé votre apparence de jeune homme. Sur votre droite se trouve une horloge avec une large aiguille de quartz **(Photo 44)**. Pour le moment, vous ne pouvez pas la prendre. Récupérez **une Coquille du temps** posée sur l'un des tonneaux puis dirigez-vous vers le Chronoèdre au bout de la salle. Le Tétradon transformé en Lémure apparaît et décide de se débarrasser de vous **(Photo 45)**. Lancez le sortilège "Corps Spectral" et courez en direction de l'aiguille de quartz. Prenez-la afin de l'utiliser contre le Lémure. Maintenant, choisissez la magie "Étreinte de Khronos" et tirez sur votre assaillant. Évitez les assauts de votre ennemi puis, lorsque votre adversaire sera vaincu, retournez examiner le chronoèdre. Khronos fait son apparition. Dialoguez avec lui et, à l'aide de vos sortilèges, abattez-le **(Photo 46)**. C'est hélas le seul moyen de sauver votre univers. Ashamira disparaît sous vos yeux. Allez toucher le chronoèdre pour contempler la belle scène cinématique de fin. Il ne vous reste plus qu'à méditer la leçon de sagesse d'un homme d'expérience...

46 le sanctuaire de Khronos

RÉCAPITULATIF DES OBJETS TROUVÉS DANS CHAQUE NIVEAU

LA CITÉ DU SABLIER

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Baume Vissahid	Place du temple, derrière le comptoir de la marchande
Bol	Place du temple sur l'un des autels à offrandes
Couteau	Troquez le Bol au Vissahid marchand
Nautile de Cristal	Dans l'impasse au début du niveau
Poing Jadgar	Place du temple sur l'un des autels à offrandes
Réplique	Troquez le Baume au Vissahid marchand

LE MONASTÈRE DES SHEKANDERS

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Burette d'huile	La salle de traitement du sel
Gemme de sel noir	La salle de traitement du sel
Globe de sable	Salle des chronomanciens
Sablier de cendres chargé	Salle des chronomanciens

LE SANCTUAIRE DE LA MÉMOIRE

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Burin	Près de la graveuse à la place du sablier
Clé à molette	Dans la ruelle où vous avez participé au jeu du Nautile de pluie (près de la porte à clochette)
Clé d'Ataimah	Pour l'obtenir, réparez la machine près de la porte à clochette
Clé d'Hamiata	Dans la maison de la cuisinière à gauche de l'étal du marchand (introduisez dans la bouilloire des feuilles d'Amerth séchées + un cœur de cactus-miel
Cœur de cactus-miel	À l'opposé de la porte à clochette (dans la ruelle où vous avez participé au jeu du Nautile de pluie)
Cœur de cactus-miel	Dans la ruelle où se trouve la maison de la jeune fille qui a perdu sa poupée
Coquille du temps	Dans la sphère du Lémure (au temple)
Diapason chronomantique	Trouvez sept fouissables puis allez voir la marchande près du temple
Feuilles d'Amerth	Dans un pot sur la place du sablier (dans le jardin)
Flûte effahide	Dans la maison de la jeune fille, si vous parvenez à lui retrouver sa poupée
Gemme de sel noir	Récompense donnée par la graveuse si vous l'aidez à rectifier ses erreurs (utilisez le burin sur la stèle)
Gemme de sel noir	Au temple sur la table
Gemme de sel noir	Sur la table dans le sanctuaire
Globe de sable	Sur la table dans le sanctuaire
Herbes de sable	Derrière l'étal de la marchande
Herbes de sable	Trouvez le gamin sur la place du sablier (jeu du Nautile de pluie)
Herbes de sable	Dans la maison de la jeune fille qui a perdu sa poupée
Sablier de Cendres	Dans la maison de la jeune fille qui a perdu sa poupée
Sablier de Cendres chargé	Derrière la plaque du mur du temple
Sceau	Aux portes de la cité du sablier
Seau du hiérarque	Ouvrez le coffre situé dans la maison de la cuisinière (clé d'Ataimah + clé d'Hamiata)

LA QUÊTE DES FOUISSABLES

LA PRISON

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Clé de la cellule	Derrière les barreaux du cachot
Gemme de sel noir	Dans la cellule du garde enfermé
Poing Jadgar	Dans la salle de garde

LE CAMP DES REBELLES

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Bâton-sonde	Au camp des rebelles, rechargez le poing Jadgar sur la table et parlez avec Dahjaroun
Cœur de cactus-miel	Au camp des rebelles, près de l'enclos de Mothripode
Deux Gemmes de sel noir	À l'intérieur de la tente, dans le coffret
Sablier de Cendres chargé	Au camp des rebelles, si vous montrez un sablier de cendres au jeune guerrier effahide

LES FALAISES DU BORD DU MONDE

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Conque de Khronos	Au rivage de la mer de l'éternité
Coquille du temps	Devant l'entrée de la grotte des Lémures
Coquille du temps	Au rivage de la mer de l'éternité
Flasque de Quartz	Sur une corniche juste avant d'arriver au rivage de la mer de l'éternité
Sablier de Cendres chargé	Dans la caverne des Lémures

L'ASSAUT DE LA CITÉ DU SABLIER

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Chronophore	Dans le temple sur la table
Clé dorée	Dans le temple en parlant au jeune guerrier Vissahid
Clé Shekander	Dans le palais (Val Subek vous la remet lors de la scène cinématique)
Crache-vapeur	Dans le sanctuaire au-dessus de l'étagère
Gemme de sel noir	Dans le palais sur la table
Gemme de sel noir	Dans le temple sur la table
Gemme de sel noir	Sur la table dans le sanctuaire
Sablier de Cendres chargé	Dans le sanctuaire à droite de l'escabeau

LA TOILE DU NAUTILE

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Disrupteur	Dans la mine de sel noir, près de la carcasse du robot
Gemme de sel noir	Dans la salle des chronomanciens

LES PORTES DE L'ÉTERNITÉ

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Clé d'écume	Au rivage de la mer de l'éternité, parlez avec la sirène
Deux Coquilles du temps	Dans la caverne de l'éternité

LE SANCTUAIRE DE KHRONOS

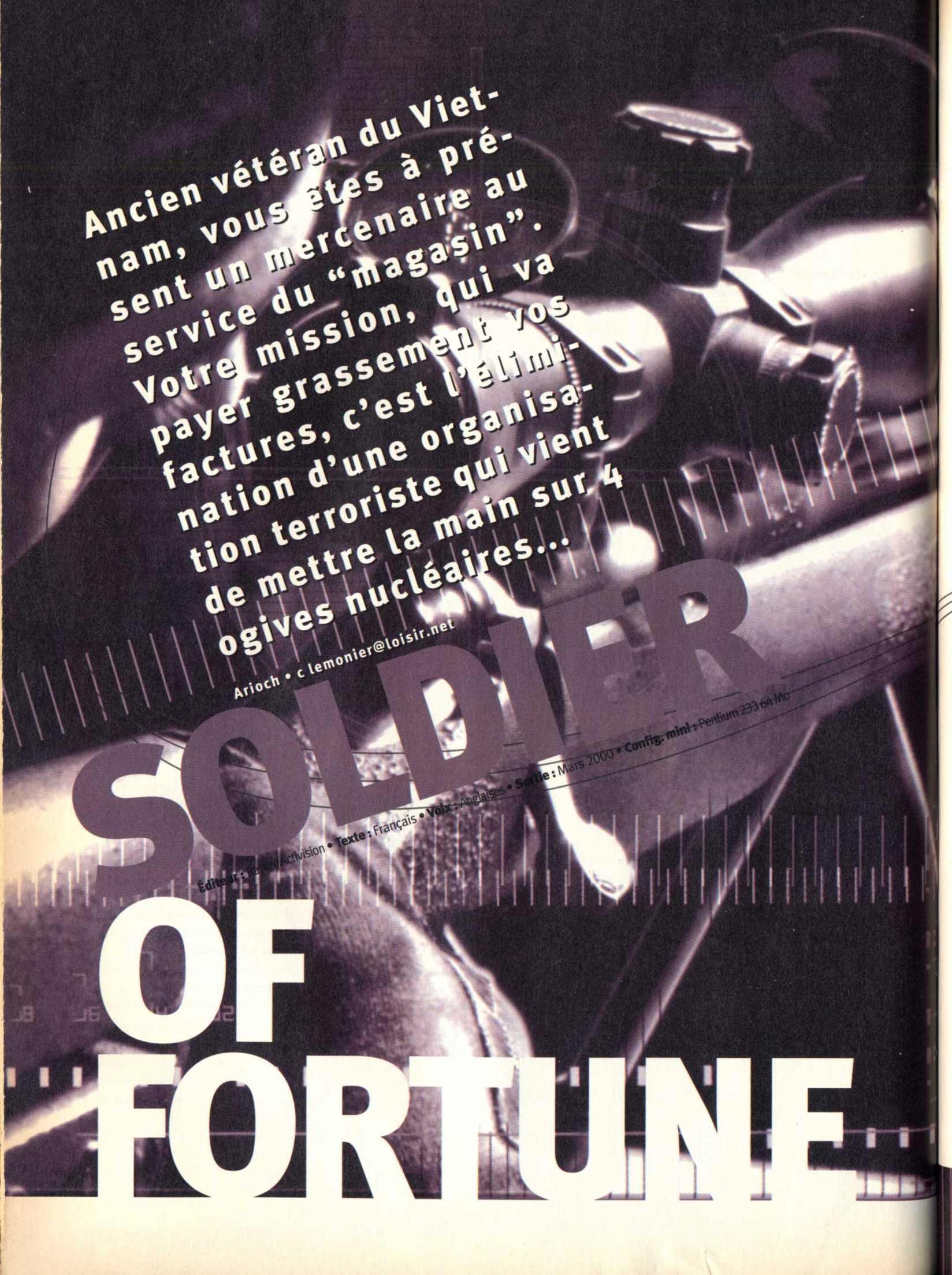
OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Aiguille de Quartz	Accrochée à l'horloge dans le laboratoire de Wells
Coquille du temps	Dans le laboratoire, posée sur un tonneau

SORTILÈGES ACQUIS DANS LES SPHÈRES :

SORTILÈGES	LOCALITÉ	CHAPITRE	EFFETS MAGIQUES
Décalage	Le Temple	1	Invisibilité temporelle
Baume du sablier	Le Temple	1	Récupère des points de vie
Désaccord	Le Temple	1	Attaque magique
Contre-sort	La salle des chronomanciens	2	Annule les effets d'un sort continu
Arrêt du temps	La salle des chronomanciens	2	Paralyse votre cible momentanément
Masque chronomantique	La salle des chronomanciens	2	lancés par des ennemis Diminue les dommages
Voyage de l'arche	Le Sanctuaire	2	Permet de franchir les arches menant à la mer de l'éternité
Voile du Nautile	Le Sanctuaire	2	Protège des effets affectant la volonté ou le Jad Garrûl
Corps spectral	L'antre des Lémures	6	Invulnérabilité momentanée
Chant des Sirènes	Le Palais	7	Attaque causant la folie
Armure Chronomantique	Le Palais	7	Protection contre les attaques chronomantiques

SORTILÈGES ÉCHANGÉS AUX LÉMURES CONTRE DES SABLIERS DE CENDRES :

SORTILÈGES	EFFETS MAGIQUES
Œil du Jad Garrûl	Détruit les illusions chronomantiques
Ralentissement	Ralentit les mouvements de la cible
Accélération	Accélère vos mouvements
Étreinte de Khronos	Attaque continue
Éclat de sel	Vol des points de Jad Garrûl
Contretemps	Contre-sort annulant les effets d'un sort continu



Ancien vétéran du Vietnam, vous êtes à présent un mercenaire au service du "magasin". Votre mission, qui va payer grassement vos factures, c'est l'élimination d'une organisation terroriste qui vient de mettre la main sur 4 ogives nucléaires...

Arioch • c.lemonier@loisir.net

SOLDIER OF FORTUNE

Éditeur : Take 2 Activision • **Texte :** Français • **Voix :** Anglaises • **Sortie :** Mars 2000 • **Config. mini :** Pentium 233 64 Mo

Secourir et Protéger

Dès votre entrée dans le métro, descendez l'escalier et éliminez toute résistance. En bas de l'escalier, il y a une porte puis un autre escalier. La porte est verrouillée et il est donc impossible de l'ouvrir. Descendez le second escalier toujours en évitant les balles et en tuant les ennemis. Une fois que vous avez tué le terroriste qui était caché derrière le distributeur de boissons qui est renversé, placez-vous à l'endroit où il se trouvait. Vous verrez une porte. Approchez-vous doucement de celle-ci sur le côté gauche. Lorsqu'elle s'ouvre, vous ne devez pas voir le terroriste. Il n'y a plus qu'à lui mettre une balle dans la tête avant qu'il n'ait le temps de réagir ! Continuez dans le couloir et tuez rapidement le terroriste avant qu'il ne tire sur l'otage. Ensuite, reculez dans le couloir et l'otage va vous suivre. Il finira par s'enfuir vers la sortie. **(photo 1)**

1 secourir et protéger

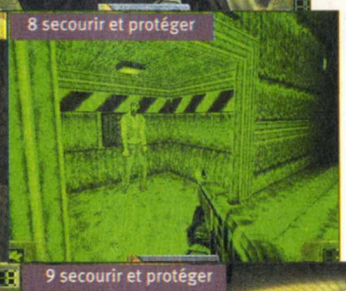
2 secourir et protéger

6 secourir et protéger

3 secourir et protéger

7 secourir et protéger

4 secourir et protéger


8 secourir et protéger

5 secourir et protéger

9 secourir et protéger

10 secourir et protéger

Ensuite, prenez vers la gauche pour trouver une salle de sécurité. Ouvrez la porte et prenez toutes les munitions qui se trouvent là. Dès que vous aurez pris les grenades, vous serez surpris par trois terroristes. Vous pouvez utiliser le plus grand des moniteurs pour voir ce qui se passe dans le couloir grâce à la caméra de sécurité. Sortez de la salle et continuez dans le couloir face à vous. Ne prenez pas le passage sur la gauche qui mène aux toilettes pour le moment. Continuez et tuez le terroriste pour sauver l'otage et continuez un tout petit peu dans le même couloir pour éliminer deux autres sales types. **(photo 2)**

Beaucoup plus loin, vous devriez voir une sorte de guichet, ne continuez pas par là et retournez vers la salle de sécurité pour descendre dans les toilettes. Que ce soit dans l'entrée, dans le côté homme ou le côté femme, vous rencontrerez pas mal de résistance. Nettoyez le secteur et récupérez les munitions. Faites attention car côté femme, il y a un otage à sauver ainsi qu'un gilet pare-balles à récupérer. Il est possible d'utiliser les pissotières côté homme bien que cela ne serve à rien. **(photo 3)**

Retournez vers la salle de sécurité et continuez dans le couloir jusqu'au distributeur de boissons. À cette intersection, prenez sur la gauche. Vous déboucherez dans une grande salle d'attente où un otage est retenu par deux terroristes. **(photo 4)**

Allez tout droit et vous arriverez devant le guichet que nous avions déjà vu. Derrière celui-ci, il y a plusieurs ennemis qu'il vous faudra tuer. Ramassez le gilet devant le guichet. Ensuite, sautez sur le rebord du guichet et entrez à l'intérieur de la petite salle. À l'intérieur, vous trouverez des munitions (pour le 9mm et le fusil à pompe). Mais dès que vous les prendrez, vous serez surpris par des terroristes qui surgiront des couloirs par où vous étiez venu. Une fois que vous les aurez tous tués ou en partie, reprenez des points de vie grâce à la trousse de soins sur le mur. Ensuite, actionnez l'interrupteur qui est sur le mur à droite du couloir. Cela actionnera un rideau de fer où de nouveaux ennemis vous attendront. Sortez de la salle par le couloir et allez vers le nouveau passage qui s'est ouvert (rideau de fer). À partir de ce moment, continuez à descendre le long du couloir en éliminant vos ennemis au fur et à mesure. **(photos 5,6,7)**

Faites attention, à un endroit, il y a une trousse de soins sur le mur de droite. Elle sera la bienvenue pour vous redonner des points de vie. À partir de là, descendez le prochain escalier en pointant vers la porte qui se trouve en haut sur la gauche du couloir. Dès que vous vous approcherez, elle s'ouvrira. Puisque vous aurez pris toutes vos précautions, vous ne devriez subir aucun dommage. En contrebas, un grand nombre de terroristes vous attaqueront alors que derrière vous un autre fera son apparition. Éliminez tout ça !

En continuant, vous arriverez sur le quai du métro. Tuez les terroristes et récupérez le gilet pare-balles, les munitions et les lunettes amplificatrices sur le cadavre du policier. Descendez sur les rails et tuez le terroriste qui se trouve dans le cul-de-sac. Continuez votre chemin dans le couloir du métro et tuez le prochain terroriste en essayant de libérer l'otage. Continuez toujours et mettez-vous à l'abri dans l'alcôve pour laisser passer le métro. Sans quoi vous allez être écrasé. **(photo 8)**

Le métro est passé, continuez dans le couloir jusqu'à la prochaine alcôve où se trouve un clochard. Dans la suite, il y a un terroriste qui n'hésitera pas à vous tirer dessus. Continuez et vous arriverez à une autre station de métro. Là, un policier se jettera dans la mêlée devant vous et cela lui coûtera cher. Passez derrière lui et tuez tous les terroristes qui se trouvent dans la station. Sautez sur le quai et prenez le gilet sur le cadavre d'un autre policier. À ce moment-là, vous serez pris à partie par d'autres terroristes en haut de l'escalier. **(photo 9)**

Plus loin, vous retrouverez Hawk et son équipe qui ont neutralisé les terroristes. Mais Sabre s'est échappé. **(photo 10)**

Placez-vous à l'endroit où regarde Hawk et sautez la rambarde pour retomber sur le wagon du métro. Celui-ci se mettra en mouvement avec vous dessus. Tournez-vous sur la gauche sans vous déplacer et un autre wagon viendra se mettre à côté de vous. Dessus, il y aura trois terroristes qu'il vous faudra truffer de plombs. Votre wagon finira par s'arrêter alors que le leur continuera dans le tunnel. Sautez du wagon et vous tomberez dans la gueule du loup. Devant et derrière, vous aurez au moins 6 à 7 terroristes. **(photo 11)** Une fois que cela sera fait, Hawk vous rejoindra et vous aurez réussi la mission.

11 secourir et protéger

12 récupérer têtes nucléaires

15 récupérer têtes nucléaires

Choix des armes

Le choix de votre armement dépend essentiellement du type de munitions que vous pourrez récupérer dans chacun des niveaux. Si vos ennemis sont tous équipés de Raptor, il est préférable d'utiliser cette arme pour ne pas manquer de munitions par exemple. Pour chaque niveau où vous pouvez choisir votre armement, vous trouverez une liste du type de munitions utilisées de manière commune par les ennemis que vous rencontrerez !
En plus de cela, je vous conseille de prendre le fusil à lunette pour presque toutes les missions. Il a un rapport force de frappe/précision supérieur aux autres armes (si l'on excepte le lance-roquettes).
Prenez toujours des grenades et un gilet pare-balles. Ensuite, à vous de choisir entre les kits médicaux ou les charges de C4.

16 récupérer têtes nucléaires

17 récupérer têtes nucléaires

Récupérer Têtes Nucléaires

Vous êtes sur l'arrière du train. Ne grimpez pas à l'échelle mais longez le wagon en suivant le rebord pour atteindre l'autre côté. Vous pourrez ainsi passer inaperçu plus longtemps et surtout surprendre le soldat qui se trouve sur la plate-forme qui suit. Pour le prochain wagon, vous n'aurez le choix que de monter l'échelle et continuer sur le toit. Il faudra courir pour sauter sur la citerne et continuez vers les soldats pour leur faire bouffer du plomb. **(photos 12, 13)**

13 récupérer têtes nucléaires

14 récupérer têtes nucléaires

18 récupérer têtes nucléaires

19 récupérer les têtes nucléaires

Juste après la citerne, ne restez pas sur le toit du prochain wagon mais descendez pour longer le rebord qui vous mènera de l'autre côté. Encore une fois, c'est une meilleure tactique pour surprendre vos adversaires. Sur la plate-forme, éliminez tous les soldats et surtout faites très attention à l'hélicoptère, cela peut s'avérer mortel de rester à découvert lorsqu'il tire. **(photo 14)**

Vous serez bloqué sur la plate-forme par des caisses. Il est possible de détruire les caisses supérieures avec votre fusil ou alors d'attendre que l'hélicoptère tire dessus. À vous de choisir. La première option vous coûte des munitions mais elle sera moins dangereuse car vous pourrez tout de suite continuer sans attendre que l'hélicoptère ne vous tire dessus. Juste derrière, vous trouverez de nouveaux soldats dans un wagon avec de la paille. **(photo 15)**

Pour tuer sans trop de risque les soldats qui se trouvent sur la plate-forme suivante, placez-vous sur l'un des ballots de paille et accroupissez-vous pour qu'ils ne puissent pas vous voir. Ensuite, pour éviter de gaspiller de précieuses munitions, utilisez le pistolet. Relevez-vous, tirez sur l'un de vos ennemis et accroupissez- vous. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les soldats soient tués. Cela devrait normalement être moins dangereux pour votre santé plutôt que de sauter directement sur vos ennemis. Vous serez obligé de faire exploser le baril pour détruire les caisses et continuer. **(photo 16)**
Une fois qu'il n'y a plus rien de vivant sur la plate-forme avec les caisses, sautez sur l'échelle du wagon suivant pour monter sur le toit. Un autre ennemi vous y attend et il vous mène à un wagon qui sert apparemment à transporter du bétail. Éradiquez toute résistance et faites toujours très attention à ce satané hélicoptère qui vous arrose avec sa mitrailleuse.

Passez sur l'autre wagon et suivez le rebord du côté gauche pour atteindre la grande porte coulissante qui se trouve sur le côté. À l'intérieur, il n'y a plus qu'à tirer sur la serrure de la porte pour la faire sauter. **(photo 17)**

Seul petit problème, il n'y a qu'une seule ogive sur les quatre que vous deviez récupérer. **(photos 18, 19)**

Queen Bee : Partie 1

Entrez dans la librairie et parlez à Sam qui se trouve derrière le comptoir. Suivez-le et vous retrouverez Hawk. Utilisez l'ordinateur pour y lire votre courrier. Ensuite, équipez-vous et il n'y aura plus qu'à vous envoler pour le Kosovo. **(photos 20, 21, 22)**

Munitions : 44 • 5.56 (Raptor)

À partir de votre point d'entrée dans les égouts, vous serez attaqué dès que vous voudrez avancer vers le couloir. Continuez jusqu'à la prochaine salle. Ici, il y a quatre soldats. Deux seront plus ou moins devant vous alors que les deux autres seront à droite dans votre dos. Essayez de les éliminer un par un en vous mettant à couvert. Plus loin, même topo ou presque. **(photo 23)**

Continuez discrètement et vous pourrez canarder un soldat à distance sans trop de risque. En fait, le danger sera placé au-dessus de vous lorsque vous sortirez de cet endroit sombre. Montez la rampe où se trouvait le soldat et tuez celui qui apparaîtra. Entrez ensuite à l'intérieur du conduit pour continuer. Dans la salle qui suit, montez l'échelle et tuez les gardes.

20 queen bee : partie 1

Vous allez recevoir un message de Hawk. Actionnez la roue sur le tuyau à gauche. Hawk placera une charge explosive et de l'eau s'engouffrera dans l'égout. Sous la pression, un pan de mur que vous avez peut-être remarqué en venant cédera pour révéler un nouveau passage. Sautez en bas et prenez le couloir circulaire. Ne relâchez pas votre attention car c'est au moment où vous ne vous y attendrez plus que deux soldats se mettront à vous tirer dessus. Continuez tout droit et vous arriverez au mur qui a été fracassé. **(photo 24)**

21 queen bee : partie 1

26 queen bee : partie 1

22 queen bee : partie 1

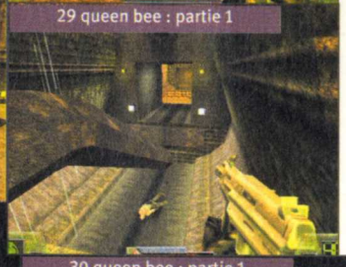
27 queen bee : partie 1

À peine entré par cette brèche, utilisez le fusil sniper. Il y a deux gardes que vous pouvez éliminer assez facilement de cette manière. N'allez pas trop vite, toujours de la même façon et sans sortir du coin sombre où vous vous trouvez, visez avec la lunette le soldat qui se trouve à l'angle du couloir de l'autre côté de la pièce. Allez jusqu'au dernier soldat que vous venez de mettre hors-service. Utilisez encore une fois la lunette et vous pourrez tuer deux soldats qui se trouvent en hauteur. Le premier se trouve sur la gauche et l'autre sur l'extrême droite. Vous devriez pouvoir le faire sans vous approcher trop près de la sortie de ce couloir. **(photo 25)**

23 queen bee : partie 1

28 queen bee : partie 1

24 queen bee : partie 1


29 queen bee : partie 1

Reprenez une arme plus puissante et mettez les pieds dans l'eau pour passer et trouver une échelle qui se trouve non loin de là. Un soldat sautera avant que vous n'ayez le temps de monter à l'échelle. Montez et vous aurez le loisir de récupérer un gilet ainsi que des munitions sur les cadavres que vous avez éliminés au fusil à lunette. Continuez dans le couloir. Le prochain passage est assez dur. Vous serez surpris par un soldat à un coin et surtout par deux autres qui se trouvent en contrebas sur le côté droit. Ne sautez pas et continuez dans le couloir. Descendez les escaliers, passez devant le passage avec le grillage et vous trouverez de nouveau un escalier. **(photo 26)**

25 queen bee : partie 1

30 queen bee : partie 1

Juste au coin, deux ennemis vous attendent. Mais n'avancez pas trop car un soldat se trouve en bas. Allumez-le avec le fusil à lunette. Puis descendez l'échelle. Continuez sous les arches et descendez la rampe. Il y a un camion sur le côté gauche et le tunnel continue à droite jusqu'à un cul-de-sac avec un trou dans le sol. Laissez-vous tomber dans le trou et bizarrement, vous ne trouverez aucune résistance dans ce boyau. Montez l'échelle de l'autre côté. **(photo 27)**

Une fois en haut, une explosion se déclenchera devant vous. Tuez les soldats et surtout n'oubliez pas de prendre la charge de C4 ainsi que les grenades dans les caisses sur votre gauche avant de continuer. Votre seul choix à présent est de monter une très longue échelle. **(photos 28, 29)**

Vous déboucherez dans une minuscule salle avec une roue. Actionnez-la, ce qui libérera la pression et des tuyaux s'écrouleront. Redescendez puis retournez à la rampe où se trouvait le camion auparavant. Plusieurs soldats vous y attendent. Une grenade devrait vous aider à éliminer ceux qui se trouvent dans le coin. Ensuite, montez l'échelle et traversez de l'autre côté en passant sur le tuyau. **(photo 30)**

N'avancez pas trop vite une fois que vous serez passé de l'autre côté. Le mieux est de se faire les deux ennemis au fusil à lunette. Ils se trouvent sur le côté droit derrière des colonnes. Allez à l'endroit où ils se trouvaient pour récupérer le gilet et les munitions. Plus loin, utilisez une nouvelle fois le fusil à lunette. Il y a deux soldats qui se trouvent très loin de l'autre côté d'une salle. Si vous ne voulez pas vous faire tuer, il faudra leur tirer une balle dans la tête avant de vouloir traverser. On pourrait croire que tout danger est écarté ? Pas du tout ! Cet endroit est un véritable traquenard. La bosse au milieu de la salle cache deux autres ennemis. Utilisez une grenade, histoire de leur apprendre qui est le maître. Ce n'est pas fini puisqu'avant de sortir d'ici, vous serez encore attaqué par d'autres soldats. Enfin, vous pourrez accéder au tunnel circulaire et continuer en suivant l'écoulement de l'égout. **(photo 31)**

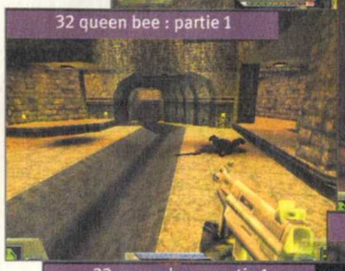
Vous déboucherez au-dessus d'une autre salle. Il y a plusieurs ennemis sur le côté gauche en contrebas. Une fois que vous leur aurez fait avaler leur extrait de naissance, descendez le long de l'un des deux tuyaux pour éviter de vous faire mal. **(photo 32)**

Continuez jusqu'à une salle avec des tuyaux. Sur l'une des caisses à votre gauche, vous trouverez un kit médical. En continuant, vous arriverez à une

petite échelle qui mène à un énorme tuyau d'où s'échappe de la vapeur. Tirez sur le petit trou et vous pourrez alors entrer à l'intérieur. Cela vous mènera au-dessus de la salle précédente et il vous sera possible de passer derrière le tuyau dont l'entrée était obstruée par des barreaux. Détruisez les caisses où il y a un symbole avec un poing puis continuez. **(photo 33)**

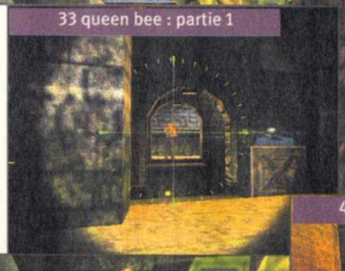
31 queen bee : partie 1

Juste après, regardez bien à votre gauche. Par la grille, il est possible d'allumer un garde au fusil sniper. Suivez toujours le conduit de l'égout pour trouver une autre grille où une fois encore vous pourrez mettre hors circuit deux autres ennemis. Montez l'échelle et avancez précautionneusement. Regardez sur la droite, il y a un autre soldat qui est normalement de dos. Tuez-le au fusil sniper et vous retrouverez Hawk. **(photo 34)**


32 queen bee : partie 1

38 queen bee : partie 2

Queen Bee : Partie 2


33 queen bee : partie 1

39 queen bee : partie 2

Sortez du tunnel et détruisez la caisse en bois avant de monter à l'échelle puis montez la suivante. En haut, il vous faut continuer par le trou dans le mur. Préparez une grenade, elle vous sera très utile pour éliminer les quatre soldats qui seront dans la cour sur la gauche au moment où vous sortirez de la brèche. Prenez sur la gauche en longeant la cour. Faites attention au bombardement ainsi qu'au soldat qui se trouve derrière les petites colonnes. **(photo 35)**

34 queen bee : partie 1

40 queen bee : partie 2

35 queen bee : partie 2

41 queen bee : partie 2

Une fois que vous l'aurez tué, vous pourrez entrer dans l'église. Traversez-la et allez tout droit jusqu'à l'affiche "Mina Poje". Prenez alors le fusil à lunette et tuez le sniper qui se trouve à la troisième fenêtre en haut à droite devant vous. Reprenez une arme qui vous permet de tirer le maximum de fois avant de sortir de votre abri et de traverser la cour. Dès que vous y mettrez le pied, un pan de mur s'écroulera et un soldat tombera devant vous. Tuez-le et retournez vous mettre à l'abri. En fait, il y a un autre soldat camouflé juste au-dessus de vous. Je vous conseille donc de sortir une nouvelle fois de l'abri mais à reculons pour lui faire manger du plomb. **(photo 36)**

36 queen bee : partie 2

42 queen bee : partie 2

37 queen bee : partie 2

À présent, il n'y a plus qu'à tuer les derniers soldats qui se trouvent plus loin dans la cour sur la droite. Grimpez sur la poutre métallique tordue et entrez dans le couloir. Avant de tourner le prochain coin de rue, je vous conseille de prendre le fusil à lunette. Il y a deux autres soldats qui resteront à distance. La meilleure option étant de rapidement vous déplacer latéralement, tirer l'un des soldats et vous remettre à l'abri. Faites-le une seconde fois pour éliminer le dernier soldat. **(photo 37)**

Avancez et lorsque vous arriverez aux sacs de sable, vous aurez un aperçu de la cour qui suit. Tout au fond, vous verrez aussi un chien de garde qui se jettera sur vous. Dès que vous essaierez de vous approcher de l'endroit d'où venait le chien, vous serez attaqué par trois nouveaux soldats. Le nettoyage terminé, vous pourrez vous approcher de l'entrée du bâtiment. À quelques mètres à l'intérieur, il y a deux autres soldats. Il faut donc vous approcher de cette entrée par le côté pour surgir devant eux et vous en débarrasser avec une grenade ou un arrosage en règle. Avancez jusqu'à ce que vous puissiez voir des caisses. Ne vous ruez pas dans la pièce. Deux soldats vous attendent à distance et à couvert. Pire, si vous vous approchez d'eux, la grande porte en bois sur la droite s'ouvrira. Derrière, il y a un camion et surtout deux soldats armés jusqu'aux dents. Et le problème, c'est qu'ils se trouveront derrière vous à ce moment-là ! Préparez-vous avant de les attaquer. Éliminez les deux soldats du fond sans avancer pour éviter que la porte ne s'ouvre. Une fois fait, reculez en visant la porte jusqu'à ce qu'elle s'ouvre et éliminez vos assaillants. Avant de partir, cassez les caisses, vous y trouverez des grenades ainsi qu'un kit médical. Passez la petite porte et descendez l'escalier. **(photo 38)**

Placez-vous à l'endroit où se trouvait le garde et sautez sur le rebord où vous pouvez voir une porte. Une fois que vous l'aurez passé, continuez jusqu'à l'échelle qui est gardée par un soldat. Grimpez à l'échelle et vous arriverez un peu tard pour sauver un allié. Éliminez sans pitié les deux ennemis qui viennent de l'exécuter ! **(photo 39)**

Montez jusqu'à la porte et, une fois dehors, placez-vous dos à la grande porte en bois. Tirez sur la caisse en bois au coin du mur sur la gauche. En la faisant exploser, vous surprendrez deux soldats qui se planquaient derrière. Il doit normalement encore en rester un derrière eux. Mais n'allez pas dans cette direction trop rapidement. Si vous vous approchez trop, trois tireurs embusqués surgiront des fenêtres devant vous. **(photo 40)**

Il y a une sorte de pont entouré de grillage. Faites quelques pas dessus puis reculez dès que vous verrez le soldat courir sur le pont à votre droite. Il sera suivi d'un blindé qui usera de son canon en votre direction ! Attendez qu'il soit

passé et sautez par la brèche causée par le tir du blindé. Il faut retomber sur le tuyau endommagé. Rampez à l'intérieur. Montez l'échelle qui se trouve assez près de là. Vous verrez un gilet au milieu de la pièce. Prenez-le et tuez les quatre soldats qui se trouvent au fond à droite à l'entrée du passage. L'un d'entre eux arrivera un peu plus tard si vous essayez de ramasser les munitions sur les cadavres. Ne partez pas tout de suite car vous avez des grenades à récupérer dans les caisses qui se trouvent près des deux barils. Sortez de la pièce et montez la rampe. À peine aurez-vous fini de monter que vous serez attaqué par un très grand nombre d'ennemis. Pas de quartier et tuez-les tous. Lorsque vous passerez le coin du couloir, un chien vous attaquera. **(photo 41)**

43 queen bee : partie 2

44 queen bee : partie 2

49 queen bee : partie 3

45 queen bee : partie 2

50 queen bee : partie 3

Continuez vers le camion et d'autres soldats surgiront. Une explosion se produira et le camion se retournera sur le côté. Avant de vous approcher du camion, sachez qu'il y a encore un soldat à gauche. Tuez-le puis montez l'escalier qui mène à une porte. **(photo 42)**

46 queen bee : partie 2

51 queen bee : partie 3

Préparez le fusil à lunette et ouvrez la porte. Vous pourrez faire sauter la tête d'un sniper à une fenêtre sur la droite. Allez jusqu'à l'endroit où il se trouvait en vous préparant à tirer une rafale sur un soldat qui sera mis à découvert par une explosion. Mettez-vous à l'abri là où se trouvait le sniper et retournez-vous pour tuer les soldats qui sont en bas. Lorsque vous voudrez descendre, la porte par où vous étiez venu s'ouvrira et un soldat fera son apparition. Pas le temps de s'en occuper, placez-vous à couvert pour canarder quelques soldats qui viennent de l'autre côté. Continuez jusqu'à la porte verte. Passez-la et vous trouverez un kit médical ainsi que des munitions. **(photo 43)**

47 queen bee : partie 3

52 queen bee : partie 3

Ressortez pour inspecter la brèche où l'on peut voir un camion. Grimpez sur les poutres pour atteindre les combles. Prenez le fusil à lunette et approchez-vous de la fenêtre. Tuez le soldat puis sortez par la fenêtre. Mettez hors de combat les quatre gardes et vous ferez sauter la pièce d'artillerie. **(photos 44, 45, 46)**

48 queen bee : partie 3

Ensuite, dirigez-vous vers l'échelle. Dès que vous l'aurez grimpée, accroupissez- vous pour rester à couvert derrière les caisses. Vous aurez sûrement vu un garde devant vous. Déplacez-vous sur la gauche en restant accroupi et vous pourrez le voir entre deux caisses sans qu'il vous repère. Éliminez-le. Ensuite, déplacez-vous vers la droite, il y en a parfois un autre à l'entrée du bunker. Entrez dans le bunker et prenez les flash pak. Faites attention au soldat qui fait sa ronde. Ne courez pas vers lui et tuez-le à distance. Grimpez sur l'espèce de mirador et actionnez l'interrupteur pour couper l'alarme si elle est déclenchée. Regardez l'écran de contrôle puis sautez sur les caisses pour récupérer le kit médical. Sous l'échelle que vous venez de monter deux fois de suite, il y a une porte à double battant, ouvrez-la et tuez les soldats qui se trouvent ici. Prenez le fusil à lunette et avant d'ouvrir la porte, visez. Si vous ne vous dépêchez pas d'allumer le soldat au fond, il finira par se déplacer hors de votre ligne de vue. Faites aussi attention aux différents soldats qui font leurs rondes. Ne passez pas de portes et allez au fond là où il y a un petit escalier. Engagez-vous dans ce passage jusqu'à l'endroit où il y a des caisses. Il y a un soldat par ici à moins que vous ne l'ayez déjà tué lors de ses déplacements. **(photo 48)**

Retournez en arrière pour passer la porte à double battant à gauche de la citerne avec la lampe rouge. Vous devriez surprendre deux soldats. C'est un passage assez difficile car il y a pas mal de troupes à cet endroit et toujours les fameux soldats en mouvement qui peuvent vous surprendre. Faites le tour de la pièce centrale sans ouvrir les portes et éliminez les soldats au fur et à mesure. **(photo 49)**

À un endroit, vous verrez deux amoncellements de caisses. Grimpez sur les petites devant pour monter prendre le gilet. Une fois tout le tour fait et que plus aucun soldat ne se trouve ici, intéressez-vous aux petites portes avec les lampes clignotantes. Il y en a deux. Une de chaque côté de la pièce centrale. Elles sont verrouillées. Passez la porte à double battant face à l'une de ces deux portes. C'est à ce moment-là que Hawk fera sa diversion. Avant de monter l'échelle, récupérez le kit médical, les munitions 9mm et la grenade. Montez à l'échelle et passez la porte pour prendre le gilet. **(photo 50)**

Grimpez sur la rambarde sur la gauche puis faites un saut pour atteindre le toit du hangar au centre de la pièce. En restant sur le toit, dirigez-vous vers les caisses qui se trouvent en bas à gauche. Il y a encore un gilet à récupérer à cet endroit. **(photo 53)**

Queen Bee : Partie 3

Dans le conduit, vous allez passer sous deux grilles. Sur la seconde, vous verrez un garde. Éliminez-le de manière silencieuse. Pour cela, j'ai une préférence pour le fusil à lunette. Continuez et montez l'échelle. Passez la porte en actionnant l'interrupteur qui se trouve sur la gauche. Vous trouverez alors des caisses avec des munitions, un gilet et des lunettes amplificatrices. Montez sur la caisse tout au fond et accroupissez-vous en avançant pour entrer dans une bouche d'aération. Vous pourrez alors vous laisser tomber à l'intérieur d'un nouveau conduit. Tournez autour de vous pour trouver la grille d'aération et éliminez le garde avec le fusil à lunette. **(photo 47)**

Retournez à l'échelle pour passer la porte qui se trouve derrière. Vous serez alors dans le poste de contrôle. Prenez les munitions puis regardez les écrans de contrôle. Puis actionnez l'interrupteur qui se trouve au centre par rapport aux deux écrans de contrôle pour déverrouiller l'hélipad. **(photos 51, 52)**

53 queen bee : partie 3

Retournez dans la pièce où nous avons vu une espèce de citerne avec une lampe rouge. Vous y rencontrerez des soldats. Avant de retourner dans le passage où nous avons vu un grillage et des caisses, allez au fond de la salle pour récupérer un gilet pare-balles ainsi qu'une station médicale. Prenez enfin le passage. Il y aura quelques soldats et la porte qui était auparavant verrouillée est maintenant ouverte. Au fond de la nouvelle pièce, il y a un tireur. Utilisez le fusil à lunette pour l'éliminer plus facilement sans prendre le danger de vous découvrir. Avancer et prenez les flash pak et les munitions sur la droite. **(photo 54)**

54 queen bee : partie 3

59 queen bee : partie 3

55 queen bee : partie 3

60 queen bee : partie 3

Montez le petit escalier et tuez les deux soldats à droite. Longez le rebord pour atteindre l'endroit où ils se trouvaient et vous pourrez prendre une charge de C4 ainsi qu'un kit médical. Dans la salle de contrôle, actionnez l'interrupteur, et le système de levage s'actionnera. Cela déplacera une énorme caisse. **(photo 55)**

56 queen bee : partie 3

61 queen bee : partie 3

Approchez-vous de l'endroit où elle se trouvait et placez la charge de C4 sur la grille (il faut être accroupi). Une fois que l'explosion aura eu lieu, vous pourrez ramper à l'intérieur du conduit. Une grille s'ouvrira au-dessus de vous. **(photo 56)**

57 queen bee : partie 3

Avant de vous lever, prenez le fusil à lunette et faites sauter la tête du soldat qui est normalement de dos. Il n'y a plus qu'à sauter hors du conduit et actionner l'interrupteur. Faites très attention car cela provoquera l'ouverture du rideau de fer et derrière lui, il y a au moins deux soldats. **(photo 57)**

Tuez-les avant d'aller à la porte que gardait le type à qui vous avez fait sauter la cervelle au fusil à lunette. Ouvrez-la et vous reconnaîtrez l'endroit où vous avez vu des soldats s'affairer à un chargement. Éliminez tous les soldats et récupérez les grenades et la charge de C4 avant de continuer par le petit couloir où vous recevez un message de Hawk. Celui-ci vous explique qu'il serait préférable de rester à distance du camion.

Effectivement, lorsque vous ouvrirez la porte suivante, vous verrez le camion exploser en tuant quelques ennemis. Tuez les soldats encore vivants tout en restant à couvert. Je vous conseille de faire très attention au sniper qui tire à travers la fenêtre tout en haut sur votre droite. Passez la porte qui se trouve à droite justement. Vous tomberez dans un traquenard puisque vous vous retrouverez avec un soldat au-dessus de vous dans votre dos au bout du couloir. Éliminez-le et courez vous mettre à l'abri. Il a quelques potes dans les parages. **(photo 59)** Continuez dans le couloir jusqu'à une pièce entourée par une sorte de passerelle. Dessus, deux soldats montent la garde. Vous pouvez soit les engager de manière directe, soit les éliminer sans trop de risque à la lunette. Avant de passer la porte tout au fond, prenez le couloir. Vous trouverez l'endroit où se cachait le sniper qui tirait à travers la fenêtre. À cet endroit, vous trouverez son gilet, une grenade, une charge de C4 et des munitions. **(photo 65)**

Il est temps de sortir de là. Passez la porte avec la lampe rouge au-dessus. Après une petite résistance, dans la salle de contrôle, une grenade et un arrosage conséquent devraient mettre tout le monde d'accord. **(photo 62)**

Hawk vous rejoindra à ce moment-là. Vous déverrouillerez les portes du hangar intérieur que nous avons vu précédemment et où nous avons même marché sur le toit. Reprenez des points de vie grâce à la station sur le mur et prenez les grenades et munitions. Attention tout de même il y a quelques ennemis ici. Il n'y a plus alors qu'à retourner d'où vous venez. Il y aura beaucoup de résistance sur votre chemin. Surtout lorsque vous traverserez la cour avec le camion. Vous aurez alors des soldats devant vous, à votre droite (avec un chien) ainsi qu'un très grand nombre de troupes sur vos talons. Attention, donc ! Passez la porte à double battant par laquelle les premiers soldats sont venus vers vous dans la cour. Au fond, l'autre porte peut s'ouvrir grâce à un interrupteur. Juste derrière, il y a trois soldats et deux chiens. Faites bien le tour du hangar pour éliminer un autre chien. À ce moment-là, entrez par l'une des deux petites portes dans le hangar.

Dès que vous essaierez de l'ouvrir, de nouveaux soldats entreront dans la salle du hangar. Il faudra d'abord les éliminer avant de vous occuper de ceux qui sont effectivement à l'intérieur. Je vous conseille de les tuer au fusil à lunette. Vous ouvrez la porte, vous en tuez un. Vous vous mettez à l'abri et ainsi de suite. Lorsqu'ils seront tous morts, Hawk arrivera et vous ferez sauter le bombardier furtif. **(photos 60, 61 et 62)**

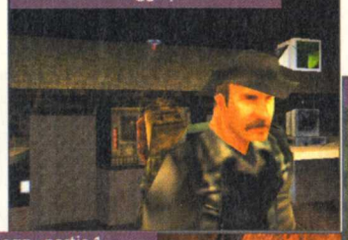
NEST EGG : PARTIE 1

Munitions : 5.56 (Raptor)

Avancez dans le canyon, l'œil dans le fusil à lunette, prêt à tirer. Vous allez rencontrer un soldat qui monte la garde. Juste après lui, faites très attention

au sniper dans la tour que l'on voit à peine à travers le brouillard. Une fois que vous l'aurez tué, ne sortez pas de l'endroit où vous êtes, il y a un autre tireur isolé sur la droite. Éliminez-le avant de monter dans la petite tour de guet où se trouvait le premier garde pour y prendre des munitions. Rescendez et prenez la passerelle et préparez-vous à tuer le sniper. **(photos 66, 67, 68)**

62 nest egg : partie 1



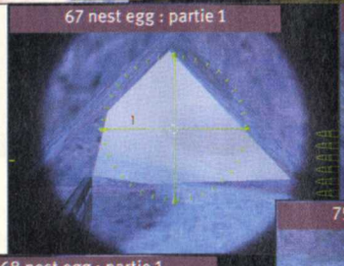
65 nest egg : partie 1

Après le passage, vous serez confronté à une tourelle de tir et un sniper. Détruisez tout cela le plus rapidement possible. Entrez dans le petit bunker pour y prendre un kit médical. Continuez par le seul passage possible toujours en faisant très attention. Un peu plus loin en hauteur, il y aura une autre tourelle. Faites-la sauter en restant à couvert par rapport au passage qui descend vers la droite. Vous serez ensuite confronté à un grand nombre de soldats ainsi qu'à un blindé. Il vous sera possible de faire sauter sa tourelle en tirant dessus. Sur la gauche, on peut voir un pipeline. Nous y reviendrons plus tard.

66 nest egg : partie 1

Prenez le passage qui mène vers la droite. Approchez-vous de la passerelle et lorsque vous verrez un blindé, reculez pour vous mettre à l'abri. Laissez-le passer et éliminez les deux soldats qui le suivaient et qui sont restés sur la passerelle. Continuez pour en éliminer deux autres un peu plus bas. **(photo 69)**

67 nest egg : partie 1



68 nest egg : partie 1

Arrivé devant le bunker, vous aurez affaire à pas mal d'ennemis ainsi qu'à deux tourelles de tir. Après cela, vous serez récompensé en visitant les petits bunkers des tourelles pour y récupérer un gilet. Avancez dans le couloir d'entrée en éliminant les soldats au fur et à mesure. **(photo 70)**

69 nest egg : partie 1

Vous arriverez alors devant la grande porte métallique. Il s'agit à nouveau d'un passage délicat. Ouvrez la porte et lancez une grenade pour éliminer le maximum de soldats puis mettez-vous à couvert en reculant tout en tirant sur les divers ennemis qui vous suivent. Une fois que la porte s'est refermée, ouvrez-la de nouveau pour voir les soldats qui restent et éventuellement avancez pour les éliminer ou de nouveau vous mettre à l'abri en fonction de leur nombre. Attention à celui qui est sur une passerelle au-dessus ! Récupérez les grenades sur les caisses devant les blindés. **(photo 71)**

Passez la petite porte près de l'un des blindés. Montez l'échelle et mettez la main sur les munitions placées sur l'une des caisses. Ne vous occupez pas des portes et continuez à monter pour atteindre l'échelle qui mène à un sas. Ensuite, utilisez les escaliers juste pour voir s'il n'y aurait pas des gardes. Ne passez donc pas la porte tant que vous n'aurez pas éliminé tous les soldats dans cette pièce.

70 nest egg : partie 1

Ouvrez l'une des petites portes au bout de l'un des deux escaliers. Tuez le garde qui se trouve là et n'entrez pas. Rechargez votre arme puis entrez et tout de suite, commencez à tirer sur la première tourelle que vous pouvez voir jusqu'à ce qu'elle explose. Faites de même avec la seconde. Il y a un kit médical à la clef.

71 nest egg : partie 1

Redescendez et faites sauter la tourelle du blindé qui se trouve derrière le grillage. À côté du dernier blindé, il y a un interrupteur. Cela ouvrira une porte qui vous ramène à l'extérieur. Il devrait y avoir un garde. Tuez-le et restez à l'intérieur. Reprenez l'échelle pour descendre dans la salle inférieure que nous avons déjà visitée.

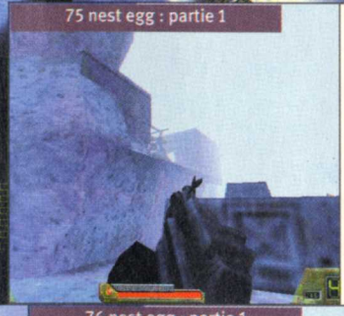
72 nest egg : partie 1

Puis ouvrez la petite porte et sans attendre faites feu sur la femme. Si vous avez besoin de points de vie, il y a une trousse de soins sur le mur. Actionnez l'interrupteur bleu sur le même mur que la trousse de soins. **(photo 72)**

74 nest egg : partie 1

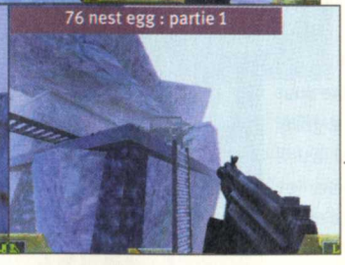
Cela ouvrira le pipeline qui se trouve en haut. Remontez rapidement à la porte qui menait vers la sortie que nous avons vue dans la pièce supérieure. Vous n'avez que 45 secondes pour y arriver. Entrez dans le pipeline et rampez jusqu'à la brèche. Tirez dessus et continuez à tirer pour tuer les deux soldats. Sortez du pipeline et apprêtez-vous à combattre durement. Un peu plus loin, il y a un blindé mais celui-ci n'est pas dangereux. On ne peut pas en dire de même des soldats qui rôdent dans les parages ainsi que des deux grosses tourelles qui se trouvent en hauteur de part et d'autre de votre passage. **(photo 74)**

75 nest egg : partie 1



Placez-vous derrière le blindé de manière que vous ne soyez pas trop à découvert et regardez en haut à gauche. Vous verrez la première tourelle de tir qui normalement vous ignore. Canardez-la avec un feu nourri jusqu'à ce qu'elle explose. Ensuite, courez pour vous mettre à l'abri de la seconde tourelle tout en éliminant les différents soldats. **(photo 75)**

76 nest egg : partie 1



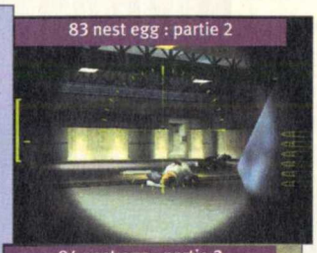
Revenez légèrement en arrière et la tourelle devrait toujours vous ignorer. Détruisez-la. Montez à l'échelle pour entrer dans le petit bunker de la première tourelle et faites sauter le caisson du garde qui s'y trouve. Prenez le gilet sur les caisses. Ressortez mais ne descendez pas l'échelle et passez sur

le rebord sur la gauche. Vous pourrez ainsi atteindre la passerelle qui mène au deuxième bunker. Vous y trouverez un kit médical. **(photos 76, 77, 78)**
Continuez puis descendez l'échelle pour atteindre le pipeline où un peu plus loin, vous pourrez prendre un autre kit médical. Remontez et continuez sur le chemin. Vous aurez pas mal de soldats à éliminer. **(photo 79)**

Le ménage fait, vous finirez par arriver à une sorte de foxhole (trou d'abri) avec un kit médical à l'intérieur. Ne vous approchez pas trop près et utilisez le fusil à lunette. Il y a deux snipers dans des miradors et un garde devant une grande porte après un gouffre. Éliminez-les. Récuperez le kit médical et les munitions. **(photo 80)**
Regardez les deux pipelines dans le gouffre sur la gauche. Tirez un peu après la fuite et vous finirez par le casser. Sautez sur le pipeline et entrez à l'intérieur. Cela vous mènera dans le complexe russe. Montez l'escalier jusqu'à la porte. **(photo 81)**
Ouvrez-la et tuez tous les soldats qui se trouvent dans la cour ainsi que sur les passerelles. Montez sur les passerelles et vous trouverez un kit médical. Redescendez et passez derrière les blindés pour entrer dans un autre pipeline.

77 nest egg : partie 1

83 nest egg : partie 2

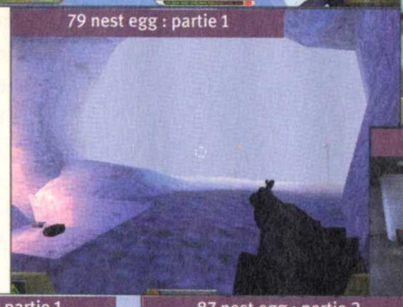


84 nest egg : partie 2

78 nest egg : partie 1

85 nest egg : partie 2

79 nest egg : partie 1



86 nest egg : partie 2

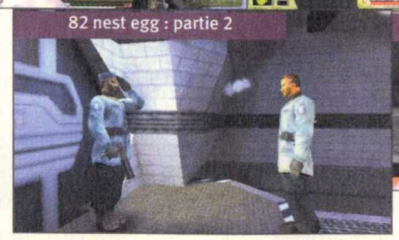
80 nest egg : partie 1

87 nest egg : partie 2

81 nest egg : partie 1

88 nest egg : partie 2

82 nest egg : partie 2



89 nest egg : partie 2

Nest Egg :

Partie 2

Allez tout au bout du conduit et vous trouverez un gilet. Revenez légèrement en arrière pour trouver la sortie. Montez l'échelle et ouvrez la grille. Placez-vous derrière le blindé et utilisez le fusil à lunette pour tuer tous les gardes. Détruisez les tourelles des deux blindés puis prenez le kit médical et le gilet sur les caisses. **(photo 82)**
Derrière la porte suivante, tuez les soldats et vous pourrez utiliser la trousse de soins sur le mur. Tuez le technicien qui s'affaire sur les machines en dessous. Laissez-vous tomber là où il se trouvait pour récupérer des munitions, des grenades et un gilet derrière les machines. Prenez le fusil à lunette avant d'ouvrir la porte suivante et détruisez la tourelle et tuez le garde avant de continuer. **(photo 83)**
Éliminez les trois ou quatre gardes de la salle suivante. Descendez et allumez au fusil sniper tous les soldats qui se trouvent de l'autre côté des deux arches. Lorsque vous en tuerez un ou deux, il est fort probable que l'un d'entre eux viendra vous attaquer. **(photo 84)** Tuez le garde juste derrière la prochaine porte et restez à l'abri jusqu'à ce que l'hélicoptère s'écrase. De l'autre côté de la cour, vous aurez affaire à un grand nombre de troupes. Pour la suite, vous avez deux solutions. Soit vous actionnez l'interrupteur sur le panneau de contrôle pour ouvrir un nouveau passage, et dans ce cas, faites attention à la tourelle et au garde ; soit, vous tirez sur le taquet qui retient l'échelle et vous passez par là pour arriver au même endroit. Je vous conseille la première solution. **(photos 85, 86)**

Plus loin, faites le ménage dans la grande salle de contrôle. Prenez le gilet puis faites sauter la grille qui vous permet de descendre derrière la panneau de commandes. Rampez à l'intérieur du conduit puis descendez l'échelle. Il y a un garde qui vous attend juste en bas. Montez l'échelle suivante et vous aurez un garde dans votre dos. Néanmoins, il y a une trousse de soins à cet endroit. Préparez votre fusil à lunette, vous en aurez besoin pour les couloirs qui suivent. Actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte mais ne la passez pas. Cela vous ramène en fait dans la grande salle de contrôle. **(photo 87)**

Continuez de l'autre côté et vous finirez par arriver à une porte qui explose. Avant de traverser une espèce de passerelle, tuez les gardes qui se trouvent en bas. Ensuite, passez de l'autre côté. Descendez dans la pièce du bas et prenez le kit médical sur la caisse qui est toute seule. Ouvrez la petite porte et continuez dans le couloir. Vous arriverez dans la salle où vous avez flingué deux gardes à partir de la passerelle. Passez la petite porte et prenez un couloir indentique au précédent. **(photo 88)**
Dans la salle du générateur, tuez le mécano et utilisez la trousse de soins murale si vous en avez besoin. Puis actionnez les deux panneaux des générateurs. Il y a fort à parier que de nouveaux ennemis vont apparaître. Reprenez un couloir et vous trouverez un gilet ainsi que des problèmes. En effet, vous serez surpris par des troupes et surtout un blindé ! Une fois que ce sera terminé, allez discrètement dans la cachette où se trouvait le blindé puis allumez le garde à la lunette. **(photo 89)**

Vous vous souvenez du passage avec la passerelle et les caisses en dessous, puis une autre salle avec une énorme porte fermée ? Retournez-y pour prendre l'ascenseur derrière la porte qui ne voulait pas s'ouvrir la première fois et où vous avez eu un message de Hawk.

90 nest egg : partie 3

96 nest egg : partie 3

Nest Egg :

Partie 3

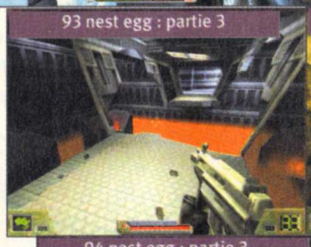
91 nest egg : partie 3

97 nest egg : partie 3

Ouvrez la grande porte grâce à l'interrupteur et faites un arrosage des ennemis tout en reculant pour vous mettre à couvert. Faites cela plusieurs fois de suite pour éliminer toute résistance. Ensuite, vous pourrez entrer dans cette salle et tuer les deux gardes qui se trouvent derrière la baie vitrée à gauche. Entrez dans la salle de commande et tuez le dernier garde puis prenez le gilet ainsi que le kit médical. Actionnez l'interrupteur pour ouvrir la grande porte. Attendez-vous à une grosse attaque. Avancez dans la salle suivante et prenez la petite porte du fond. Tuez les soldats puis cassez la vitre pour prendre la trousse de soins sur le mur. Deux soldats surgiront alors par la porte. **(photos 90, 91, 92)**

92 nest egg : partie 3

98 lightfoot : partie 1


93 nest egg : partie 3

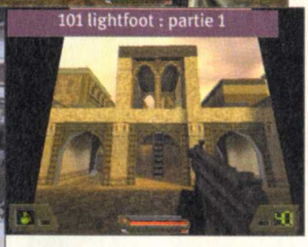
99 lightfoot : partie 1

94 nest egg : partie 3

100 lightfoot : partie 1

Tuez les ennemis et passez la petite porte. Vous ramasserez un kit médical et surtout vous allez éliminer pas mal de monde simplement en appuyant sur un bouton. Vous verrez alors dans la salle juste en dessous un garde et des scientifiques se faire éliminer par du gaz. Rebroussez chemin et passez la porte avec l'interrupteur qui ne voulait pas s'ouvrir auparavant. Coincé dans la coursive, tirez sur les vitres pour les briser et sautez dans la salle inférieure. Passez la porte face à celle où un soldat frappe. Frayez-vous un chemin jusqu'à la salle avec un scientifique. Il y a une trousse de soins à cet endroit. Ouvrez la porte de l'ascenseur et tirez une balle au soldat qui essaye de monter. Sautez sur la cage de l'ascenseur et descendez à l'intérieur. Faufilez-vous pour passer dans le couloir. Si vous avez besoin de points de vie, vous en trouverez après avoir éradiqué tous les ennemis de la pièce suivante. **(photo 93)**

95 nest egg : partie 3


101 lightfoot : partie 1

Dans le couloir qui suit, continuez tout droit pour vous retrouver dans un cul-de-sac. Actionnez la roue pour faire exploser un conduit puis rebroussez chemin et prenez à droite pour trouver des caisses. Vous y récupérerez un gilet mais il sera surtout possible d'entrer dans le conduit d'aération en rampant.

En ressortant du conduit, vous surprendrez deux ennemis et vous trouverez au sol un kit médical. Passez dans le sas de décontamination. **(photo 94)**

Puis faites le ménage et vous trouverez une trousse de soins sur le mur face à l'endroit où travaillaient plusieurs scientifiques. Prenez l'ascenseur. Continuez en suivant les couloirs et en tuant vos ennemis. Vous finirez par trouver un gilet sur des caisses. **(photo 95)**

La salle que vous allez découvrir après cela contient un énorme missile intercontinental. Il y a un grand nombre de soldats. Mais vous n'aurez pas le temps de vous en occuper. En effet, un compte à rebours vient de se déclencher. Il faut rapidement utiliser l'élévateur pour monter tout en haut et passer la porte aux teintes jaunes. Bien entendu, éliminez le maximum d'ennemis sur votre passage. Dans cette pièce, actionnez l'interrupteur et le compte à rebours prendra fin. Au même endroit, vous aurez sûrement besoin de la trousse de soins qui se trouve sur le mur.

Retournez dans la salle du missile et tuez tous les soldats qui restent. Une fois que c'est fait, sautez dans la salle inférieure et tuez les deux derniers gardes qui se trouvent derrière l'une des portes et vous pourrez faire sauter cet endroit ! **(photos 96,97)**

Lightfoot :

Partie 1

Munitions : 44 • 5.56 (Raptor)

Armez votre fusil à lunette et faites-vous les inconscients qui restent à découvert. Faites attention à celui qui se trouve sur votre gauche. Il a un lance-roquettes mais normalement, il n'aura pas le temps de bouger avant que vous ne lui mettiez une balle entre les deux yeux ! N'oubliez pas que si vous voulez récupérer son arme, il faudra le faire rapidement avant que son cadavre ne disparaisse. **(photos 98, 99, 100)**

Tuez tous les soldats sur la place du marché puis sortez par le passage qui est juste derrière le camion-citerne. Attendez-vous à rencontrer beaucoup de soldats. Faites attention car dans le couloir, il y a au bout une fenêtre à travers laquelle tire un sniper qui se trouve de l'autre côté sur un rempart. Près de cette fenêtre, prenez les deux grenades. Sautez par la fenêtre et ramassez les munitions. **(photo 101)**

Tuez tous les soldats dans la cour en ne vous exposant pas trop puis montez l'échelle. D'autres soldats feront leur apparition dans la cour si vous flanez trop longtemps. Prenez les munitions et les grenades puis passez sur le toit pour atteindre le dôme. Passez derrière lui et sautez sur le rebord pour atteindre la fenêtre sur la gauche. Passez à l'intérieur. **(photo 102)**

102 lightfoot : partie 1

Grimpez sur la table en bois et passez à travers la fenêtre pour sauter à l'intérieur d'une autre cour. Approchez-vous de l'édifice au centre, et avant de sauter dans le puits, éliminez les gardes avec le fusil à lunette. Lorsque vous n'en voyez plus, sautez en bas et éliminez les soldats qui restaient ainsi que ceux qui vont accourir. Je vous conseille de rester dans cette pièce en surveillant les issues jusqu'à ce qu'il n'y ait plus âme qui vive. **(photos 103, 104, 105)**

103 lightfoot : partie 1

104 lightfoot : partie 1

105 lightfoot : partie 1

Sortez dans la cour et passez la première porte que vous verrez devant vous. Hawk vous attend et vous briefe sur la suite des événements. Vous vous déguisez pour passer inaperçu. Prenez le kit médical sur la table. Sortez par la porte à double battant et montez l'échelle pour atteindre le toit. **(photo 106)**

106 lightfoot : partie 1

Sautez sur la plate-forme en bois au-dessus d'un soldat. Passez les portes et vous tomberez nez à nez avec un soldat et un autre type. Passez à côté d'eux comme si de rien n'était et prenez le couloir sans les croiser. Plus loin, vous verrez un soldat courir, prenez la même direction que lui. C'est-à-dire vers la droite. Vous surprendrez un garde de dos, égorgez-le même s'il y a du monde. Ensuite, sortez de cet endroit. Passez devant la charrette en bois et préparez-vous pour mettre hors de combat un type avec un lance-roquettes ainsi qu'un autre soldat. **(photo 107)**

107 lightfoot : partie 1

108 lightfoot : partie 1

Prenez le couloir et passez la porte battante. Des tas de soldats vous attendent dont l'un est équipé d'un lance-roquettes. Cassez les caisses près de la grande porte à gauche de la grille. Puis rampez à l'intérieur de l'édifice.

Attention aux ennemis qui réapparaissent dans la cour. **(photo 108)** Contournez l'escalier de bois pour passer dans le couloir qui se trouve sur la gauche. Dans la pièce avec les caisses, tirez sur le soldat avec le fusil à lunette entre les caisses. Faites de même avec la fenêtre suivante. Sortez par la deuxième fenêtre et éliminez les soldats dans la cour. **(photo 109)**

109 lightfoot : partie 1

110 lightfoot : partie 1

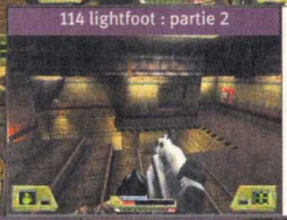
Allez droit devant et vous entrerez dans un couloir qui vous mènera à une nouvelle salle. De nombreux soldats à cet endroit sont attendus. De l'autre côté, vous trouverez un nouveau couloir. Au bout, ne passez pas le coin et préparez le fusil à lunette pour éliminer les soldats qui se trouvent de l'autre côté d'une cour. Passez sur le côté gauche et juste après votre passage, la grande porte à double battant s'ouvrira pour laisser s'échapper un soldat. Vous devriez arriver ainsi à une petite porte. **(photo 110)**

111 lightfoot : partie 2

112 lightfoot : partie 2

À l'intérieur, tuez tous les soldats et montez l'échelle. Ouvrez la porte et vous serez sur une sorte de balcon. Éliminez les soldats et utilisez votre fusil à lunette pour tuer le lance-roquettes ainsi que les autres menaces. Une fois que vous aurez éliminé le garde devant la porte sur votre gauche, traversez la passerelle en bois. Ouvrez la porte et vous verrez Hawk partir sur le camion-citerne. Tuez le garde-barrière au fusil à lunette. Sautez dans la cour et vous serez pris en embuscade par des soldats, des chiens et un lance-roquettes. Heureusement, une fois qu'ils seront tous morts, vous pourrez trouver un gilet, un kit médical et des charges de C4 près de l'interrupteur qui permet d'ouvrir la barrière. Vous n'aurez plus qu'à passer à la suite.

113 lightfoot : partie 2


114 lightfoot : partie 2

115 lightfoot : partie 2

LIGHTFOOT : PARTIE 2

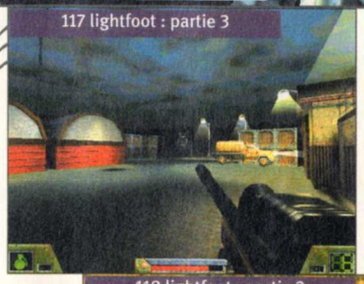
Hawk suit le camion et vous allez prendre l'autre chemin. Dès que vous serez entré dans le bâtiment, vous trouverez un kit médical et un gilet sur des caisses. Dans la salle qui suit, avant d'appuyer sur l'interrupteur, utilisez le fusil à lunette pour faire sauter la cervelle du garde qui se trouve en dessous. Vous pourrez alors faire descendre la plate-forme en

actionnant l'interrupteur. Prenez le couloir et tuez les gardes. Ne vous occupez pas du tuyau et prenez le couloir pour arriver à une porte. Tuez tous les gardes à l'intérieur ainsi que ceux que vous verrez par la fenêtre.

Retournez en arrière et actionnez les deux valves en tournant les roues de chaque côté du tuyau. Une explosion se produira sous la pression. Vous pourrez alors entrer dans le conduit sous le tuyau. Dans la salle qui suit le conduit, montez le petit escalier et suivez le couloir toujours en éliminant les soldats. Dans la deuxième petite pièce avec une grille sur le sol, utilisez le fusil à lunette pour éliminer un garde en dessous. Placez-vous dos au tuyau pour arriver à le trouver. Prenez le couloir et trois gardes vous attaqueront. Restez à distance pour vous en débarrasser. Récupérez le gilet et descendez près du monte-charge. Continuez jusqu'à voir les deux échelles. Montez avec la seconde et tuez le garde inconscient à la lunette. Dès que vous mettrez le pied dehors, vous serez attaqué par un trio de soldats. À la lunette, vous allez pouvoir dessouder deux gardes. Un sniper en hauteur et un autre placé plus bas. Commencez par celui du bas. Faites gaffe car lorsque vous essaierez d'avancer ensuite, à l'endroit où se trouvait le sniper, deux autres soldats apparaîtront dont un lance-roquettes. Ensuite, allez à l'endroit où il se trouvait.

116 lightfoot : partie 2

117 lightfoot : partie 3



118 lightfoot : partie 3

119 lightfoot : partie 3

Montez l'échelle puis actionnez la roue. Faites cela, le temps que la herse se lève. Ensuite, courez pour passer avant qu'elle ne se referme. Bien entendu, un tas de soldats vont vous tomber dessus. Montez la pente et prenez le couloir. Cela vous mènera au camion. Dès que vous vous approcherez de lui, il s'avancera et vous surprendrez trois soldats. Longez le camion tout douchement et allumez le garde que vous pourrez voir au-dessus du capot. **(photo 111)**
Avancez en éliminant les ennemis au fur et à mesure dans la cour. Dès que vous serez arrivé tout au bout, faites attention au sniper dans le petit abri et surtout à la porte. Dès que vous vous approcherez d'elle, un soldat armé d'un lance-roquettes en sortira. Une fois que vous l'aurez mis hors de combat, détruisez la tourelle qui se trouve de l'autre côté de la grille avec les barbelés avant de continuer par la porte. **(photo 112)**

Avant d'utiliser le monte-charge, éliminez les différents ennemis qui se trouvent à l'étage supérieur avec le fusil à lunette. Ensuite, actionnez l'interrupteur sur le mur et sautez rapidement sur la plate-forme qui s'élève. En haut, ce sera un carnage. Une bonne dizaine de gardes vous attendent. Certains dans la pièce où vous arrivez et les autres arriveront ensuite attirés par le bruit. N'oubliez pas de prendre le gilet derrière les caisses. Passez dans la salle qui se trouve à côté et descendez l'échelle à l'intérieur du silo. **(photo 113)**
Continuez dans les couloirs jusqu'à être coincé. Là, vous serez contacté par Hawk. Éliminez le garde qui vient face à vous de l'autre côté du précipice mais surtout ne tirez pas sur Hawk qui se trouve tout en bas. Une fois que le pont se sera élevé, plusieurs soldats surgiront. Tuez-les tous et avancez. **(photo 114)**
Un peu plus loin, il y a une salle de contrôle. Enfin, vous y trouverez une trousse de soins mais avant il faudra abattre la résistance. Actionnez l'interrupteur pour actionner le pont qui vous permettra de continuer un peu plus loin. Sautez dans la salle inférieure (ou utilisez l'échelle) et traversez la passerelle.
Au moment où vous ne pourrez plus avancer, vous aurez devant vous trois gaines d'aération. Rampez à l'intérieur de celle qui est déjà ouverte. Il y a fort à parier que c'est par là que Hawk est passé avant vous. Pour y entrer, placez-vous devant et sautez en avant. Vous serez alors sur le rebord, accroupissez-vous et avancez. À l'intersection, continuez tout droit. **(photo 115)**

Dans la salle avec l'énorme ventilateur, vous risquez d'y laisser votre peau si vous essayez de suivre la passerelle. Il est préférable de sauter directement vers le conduit qui se trouve en face. Rampez de nouveau et vous finirez par arriver dans une nouvelle salle pour y retrouver Hawk. **(photo 116)**

LIGHTFOOT : PARTIE 3

Dès votre entrée, prenez le gilet et le kit médical. Cassez l'une des caisses pour obtenir un second kit médical. En sortant, vous serez sur un aérodrome. Ouvrez la porte et sortez un tout petit peu. Il y a un garde qui fait une patrouille, attendez-le. Éliminez aussi la tourelle au fusil à lunette. Cela devrait vous prendre une douzaine de cartouches mais cela fera beaucoup moins de bruit que de le faire au pistolet mitrailleur. **(photo 117)**
Éliminez les soldats et les gardes et avant de vous approcher du camion, détruisez la tourelle qui se trouve au loin sur la gauche. Entrez dans le hangar et cassez la petite caisse isolée pour trouver un gilet. Passez la porte et descendez le garde. N'allez pas trop vite si vous ne voulez pas passer sous les chenilles d'un blindé. Il y a un sniper dans un mirador sur la gauche et quelques gardes. Évitez de faire trop de bruit sinon vous allez attirer un grand nombre de troupes. L'endroit est un véritable traquenard. Car lorsque vous aurez l'impression d'avoir fait le ménage, si vous essayez de descendre la rampe, vous serez surpris par des soldats qui sortiront du container ainsi que du hangar par où vous êtes venu ! **(photo 118)**
Entrez dans la base et ouvrez la grande porte. Encore une fois, il y a énormément de troupes qui vous attendent. Lorsque le calme sera revenu, utilisez le monte-charge pour descendre au niveau inférieur. Inspectez les caisses et vous trouverez un gilet et un kit médical. Montez la petite échelle et appuyez sur l'interrupteur. Il faudra alors sauter rapidement sur la plate-forme pour qu'elle vous emmène. Arrivé à bon port, descendez de la plate-forme et dirigez-vous vers l'échelle. Derrière, il y a un gilet et surtout un soldat au-dessus de vous. Tuez-le et prenez le gilet. Montez l'échelle et préparez-vous à de l'action intense. À partir du moment où vous allez ouvrir la porte, vous allez traverser plusieurs salles occupées par des soldats qui ne veulent que vous trouer la peau. Ainsi, vous allez passer une salle avec un camion-citerne puis

passer deux salles avec des équipements électroniques. Dans la seconde, vous pourrez d'ailleurs trouver une trousse de soins sur un mur. **(photo 119)**

Continuez pour arriver dans une pièce qui contient un système de levage. Tuez les soldats et faites sauter la serrure électronique de la porte grillagée en tirant dessus. À l'intérieur, actionnez l'interrupteur pour défoncer la porte inférieure. Descendez et passez la grande porte grillagée. Cassez les caisses sur la droite pour accéder à une table où reposent un gilet et des grenades. **(photo 120)**

Au moment de ressortir, je vous conseille de faire une sauvegarde. Ce n'est pas seulement les troupes qui vont vous tomber dessus de toutes parts qui risque d'être gênant mais plutôt le blindé qui va tirer avec son canon et sa mitrailleuse. Pour venir à bout du blindé, il vous faudra user d'un grand nombre de roquettes tout en essayant de rester à l'abri et en éliminant les soldats. Hawk vous avait prévenu que ce ne serait pas facile ! **(photo 121)**

Continuez et vous arriverez dans une course avec un avion de transport. N'entrez pas par l'arrière de l'avion. Passez sur le côté et montez l'échelle. Hawk sera en train de travailler sur l'ogive et il vous demande de garder à distance les soldats. Vous trouverez aussi des kits médicaux, un gilet et des munitions. Ressortez de l'avion et éliminez tous les soldats qui approchent. Après trois ou quatre vagues d'assaut sur l'arrière de l'avion, vous décollerez pour mettre en sûreté Lightfoot. **(photo 122)**

120 lightfoot : partie 3

121 lightfoot : partie 3

122 lightfoot : partie 3

123 sabre : partie 1

124 sabre : partie 1

125 sabre : partie 1

126 sabre : partie 1

127 sabre : partie 1

128 sabre : partie 1

129 sabre : partie 1

130 sabre : partie 1

SABRE : PARTIE 1

Munitions : Fusil à pompe • 5.56 (Raptor)

Après un nouveau passage à l'armurerie et que vous vous serez équipé, vous voilà sur les traces de Sabre. **(photo 123)**

Vous vous retrouverez prisonnier du container une fois que vous serez dedans. Un ennemi tirera du plafond. Une fois que vous l'aurez tué, il vous sera possible de continuer. **(photo 124)** Dans la première pièce où vous entrerez, faites sauter les bidons rouges. Les deux ennemis seront alors soufflés par l'explosion. Montez sur les caisses pour atteindre les poutres métalliques du hangar et déplacez-vous dessus. Sautez de l'autre côté et prenez les roquettes à côté des caisses près du camion. Passez la petite porte et tuez tous les ennemis dans la cour. **(photo 125)** Tirez sur le bidon rouge près du poteau métallique. L'explosion fera s'écrouler ce dernier et il vous sera alors possible de passer de l'autre côté du grillage en grimpant dessus. Au premier coin, il y aura une échelle, essayez de ne pas la détruire en tirant dessus. Il y a en effet deux charges de C4 en haut. Éliminez tous les gardes sur votre chemin jusqu'à une porte qui vous permet d'entrer dans un entrepôt. **(photo 126)**

À l'intérieur, comme d'habitude, il faudra canarder sec. Montez sur les containers pour récupérer un kit médical. Pour ce faire, il faut d'abord monter sur les petites caisses dans le coin entre deux containers. Puis sauter sur les citernes rondes pour enfin atteindre le haut des containers.

Passez la seule porte et vous ressortez à l'extérieur. N'avancez pas trop vite et en éliminant le premier garde, vous pourrez vous en faire deux autres qui se pointeront à cause du bruit. Vous entrerez dans un autre entrepôt où l'ambiance sera toujours aussi chaude. Une fois que vous les aurez tous éliminés, vous pourrez prendre un gilet sur la plate-forme juste avant la porte, seule autre issue. Mais avant de sortir, passez sous la plate-forme pour y prendre trois grenades. Si vous avez encore besoin d'un gilet, repérez le bidon rouge et faites-le exploser. Et bien entendu, il y a la trousse de soins sur le mur juste avant l'escalier.

Sortez par la porte et vous surprendrez un meeting entre Sabre et une faction armée indéterminée. Pas de problème, jetez une ou deux grenades au milieu de l'assemblée et mettez-vous à découvert. Ensuite, dépêchez-vous de descendre pour récupérer la mitrailleuse lourde si vous en voulez une. Il y a des roquettes à récupérer cachées derrière des caisses ainsi qu'un kit médical que l'on obtient en faisant exploser le bidon rouge. Il n'y a plus qu'à ressortir dans une vaste cour avec un dédale formé par d'énormes containers. **(photos 127, 128)**

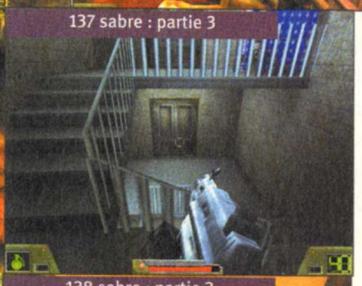
Passez sous la remorque du premier camion. Il y a un gilet à l'intérieur du container d'où sort un garde derrière la remorque du second camion. Prenez le petit passage sur l'arrière de la première remorque pour continuer. À un moment, vous aurez le choix entre passer sous un container ou continuer vers un espace plus grand. Le passage sous le container vous mène à la fin du niveau mais il faut d'abord ouvrir la porte. Donc, continuez droit devant vous toujours en faisant sauter le caisson des divers ennemis sur votre passage. Puis prenez sur la droite pour tuer un type devant un grillage électrifié. Au moment où il sera projeté en arrière, cela produira un court-circuit qui ouvrira la porte qui se trouve de l'autre côté. **(photo 129)**

Rebroussez chemin une fois que vous aurez vu la porte s'ouvrir. Vous arriverez juste à temps pour voir Sabre s'enfuir. Une grenade bien placée et vous allez produire une énorme explosion. **(photo 130)**

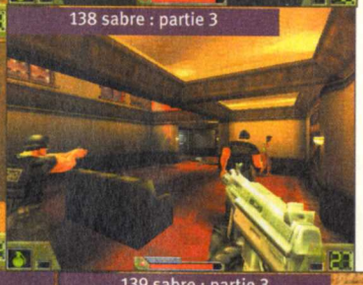
Sabre : Partie 2

131 sabre : partie 2

136 sabre : partie 3


137 sabre : partie 3

132 sabre : partie 2


138 sabre : partie 3

133 sabre : partie 2

134 sabre : partie 2

139 sabre : partie 3

135 sabre : partie 3

140 sabre : partie 3

Dans les sous-sols, entrez dans le conduit qui est la seule issue possible. Allez à l'avant de l'égout, vous y rencontrerez quelques vilains bonhommes mais rien de sérieux. Impossible de se perdre et vous finirez par arriver à une porte. Ouvrez-la, tuez les gars qui vous attendaient et ramassez le gilet ainsi que les roquettes. Montez l'échelle et abattez toute résistance. N'oubliez pas le kit médical qui se trouve dans la petite pièce sur la droite avant de continuer. Passez la porte puis la suivante pour arriver sur une petite passerelle. Rapidement, trouez la peau du type qui ouvre la porte en face de vous et foncez vous mettre à l'abri dans la petite pièce sans issue d'où il vient de sortir. Dans le tunnel, il y a deux gars qui vous tirent dessus. Éliminez-les et n'oubliez pas la trousse de soins dans la pièce. Avancez dans la section de tunnel du métro désaffecté et passez la porte suivante. **(photo 131)**

Avancez dans le couloir avec la vapeur qui s'échappe des tuyaux et faites attention au coin. Dès que vous le passerez, un type tombera du plafond. En approchant de la porte, vous entendrez la voix des types peu subtils qui se trouvent derrière et qui vous tendent un piège. Lorsque vous ouvrirez la porte, il y aura une explosion mais que cela ne vous distraie pas. Tirez dans le tas ! **(photos 132, 133)**

Sur le quai du métro, surtout ne faites pas l'erreur de descendre sur les rails. Vous seriez électrocuté. Tuez l'ennemi qui se trouve de l'autre côté puis sautez sur le rebord en face pour atteindre l'autre quai ainsi que la porte. Entrez dans la pièce suivante et tuez les trois types. Pour la prochaine porte, faites gaffe. Dès que vous l'ouvrez, il y aura une grenade qui sera jetée vers vous. Reculez rapidement puis une fois qu'elle aura explosé, il sera temps de faire la peau au plaisantin ! **(photo 134)**

Continuez votre mission de nettoyage en suivant gentiment le couloir jusqu'à une brèche dans le mur. Beaucoup plus loin, vous arriverez dans une nouvelle section du métro désaffecté. Sabre donnera des ordres à ses troupes pour qu'ils vous éliminent. Bien entendu, ils ne font pas le poids. N'oubliez pas de prendre les grenades près du canapé sur le quai avant de continuer par la brèche. Grenades qui vous seront fort utiles dans la prochaine pièce où vous finirez par déboucher. Une fois que vous aurez fait votre office, vous pourrez récupérer un gilet ainsi qu'un kit médical sur le sol. Faites tout le tour de cette pièce qui contient d'autres kits médicaux (en détruisant les caisses) et gilets. Tuez tous les ennemis qui apparaîtront et vous pourrez continuer de poursuivre Sabre.

Sabre : Partie 3

Éliminez tous les types derrière le guichet et à l'étage supérieur. Ne tirez pas sur les deux gars qui se trouvent dans le couloir sur la gauche, ce sont des flics. Passez derrière le guichet et ramassez les munitions. Ensuite, prenez le couloir où sont les policiers. Dans la salle avec le canapé, vous trouverez des gilets sur les cadavres des policiers qui vous ont précédé. À moins que vous n'ayez été rapide et qu'ils soient toujours en vie, bien sûr ! Au moment de monter l'escalier, un type surgira, ne vous faites pas avoir et faites de gros trous dedans ! Montez l'escalier à reculons et en regardant en l'air pour éviter de vous faire surprendre par les autres ennemis. **(photos 135, 136, 137, 138)**

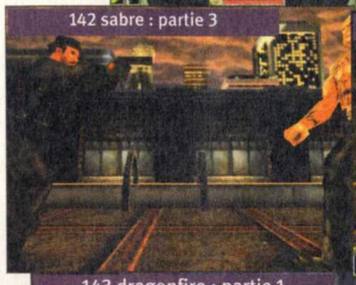
Une fois que vous avez atteint le premier étage, une femme surgira en hurlant. Ne lui tirez pas dessus mais plutôt sur les deux ennemis qui la poursuivent. Au bout du couloir, si vous jetez un œil à l'ascenseur, vous verrez passer un otage. Dommage pour lui ! Passez la porte et suivez le couloir en gardant l'œil ouvert : l'ennemi est partout ! Au moment où vous entendrez une femme hurler, courez à toute vitesse pour faire la peau aux deux terroristes et libérez l'otage. Ensuite, reculez rapidement. Il arrive que d'autres ennemis apparaissent par la porte à votre droite. Passez la première porte à gauche et vous pourrez récupérer un gilet à défaut de libérer l'otage. Retournez dans le couloir et passez la seconde porte à gauche. Descendez dans l'escalier et prenez la première porte. Cassez la vitre et tuez les ennemis qui se trouvent sur et sous l'échelle extérieure. Ne faites pas d'erreur, il y a aussi des policiers et si vous en tuez un, c'est terminé pour votre mission ! Descendez tout en bas et ouvrez la porte pour éliminer le dernier ennemi dans l'immeuble. Ensuite, dirigez-vous vers le trou dans le mur en face de l'immeuble. Prenez les roquettes dans un coin et c'est maintenant que cela se complique.

Il faut atteindre le premier étage de l'immeuble en ruine. Pour cela, il va falloir faire un saut de la plate-forme la plus haute de l'échelle de service. Je vous conseille de faire une sauvegarde auparavant car c'est très difficile. Grimpez sur la rambarde de l'escalier tout en haut. Placez-vous juste devant le plus petit trou dans le mur en face. Ensuite sautez en courant et vous arriverez dans l'immeuble. Avancez doucement sur les planches et entrez dans la pièce qui suit par la porte. Une ennemie vous surprendra et vous tomberez tous les deux au rez-de-chaussée. Continuez dans l'immeuble en ruine en passant la porte et en tuant les ennemis. Attention à ceux qui se trouvent en hauteur. **(photo 139, 140)**

Dans l'ascenseur endommagé, utilisez l'échelle qui se trouve sur le mur pour monter tout en haut. Il y aura d'ailleurs un type qui n'hésitera pas à vous plomber dans le dos. Ensuite, faites un saut vers la planche pour passer la porte de l'ascenseur. Éliminez les ennemis et prenez le gilet. Allez, encore un effort, grimpez sur le toit grâce à la poutre après avoir fait intégralement le ménage. Sabre sera alors à vous mais malencontreusement, il finira quelques étages plus bas la tête écrasée sur le bitume. **(photos 140, 141, 142)**

141 sabre : partie 3

142 sabre : partie 3



DRAGONFIRE : PARTIE 1

Munitions : 44 • Fusil à pompe

Éliminez tous les soldats sur le quai de gare jusqu'à la salle de garde. À l'intérieur, vous y trouverez une charge de C4 et des grenades. Suivez le couloir et au moment où Hawk vous parlera, vous aurez un soldat derrière vous. Détruisez les caisses pour trouver un gilet. Suivez le chemin jusqu'à la seule porte non verrouillée. Il y aura pas mal de soldats d'ici là et un grand nombre sera en hauteur à des fenêtres. Une fois dehors, vous trouverez un kit médical. **(photos 143, 144)**

143 dragonfire : partie 1

144 dragonfire : partie 1

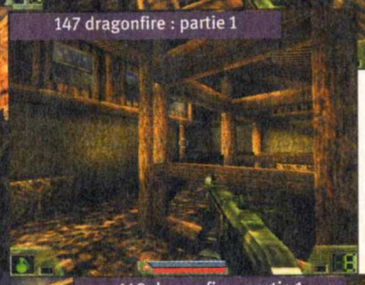
En arrivant près des wagons, sur votre gauche, un homme armé d'un lance-flammes sortira par une porte. Éliminez-le rapidement ! Continuez le long des wagons et vous arriverez dans un chenil. Contournez les wagons pour passer de l'autre côté. Vous serez alors attaqué par plusieurs soldats. Faites péter les bidons rouges et vous pourrez récupérer un gilet et un kit médical. À présent, longez la maison pour arriver à un wagon en mouvement. Contournez-le et tuez le type avec le lance-flammes. Ensuite, entrez dans le poste de garde pour récupérer des munitions, des grenades et un gilet (caché dans une caisse). **(photo 145)**

145 dragonfire : partie 1

Montez à l'étage pour voir un soldat près d'une vache. Éliminez tout ça et récupérez une nouvelle fois des grenades. Cassez les caisses pour trouver un nouveau gilet et un autre kit médical. Redescendez maintenant que le calme est revenu et récupérez les munitions derrière ce bâtiment. Ensuite, remontez à l'endroit où vous avez vu la vache et traversez la passerelle en bois. **(photo 146)** Passez la porte et à l'intersection, allez tout droit pour trouver une salle avec un monte-charge. Actionnez l'interrupteur du monte-charge. Une fois qu'il aura été actionné, utilisez-le de nouveau. La pince prendra une autre caisse et ouvrira la trappe à l'étage inférieur. Ressortez et prenez le dernier passage et vous trouverez très vite deux grenades sur une table. Continuez et vous finirez par trouver la pièce juste en dessous de celle du monte-charge. Vous trouverez encore un bon nombre de grenades mais aussi des munitions et des lunettes amplificatrices. Sortez à l'extérieur et prenez le gilet sur les bottes de foin. Retournez à la trappe que nous avons ouverte avec les caisses.

146 dragonfire : partie 1

147 dragonfire : partie 1



Sautez vers le bas et avant de prendre des escaliers, examinez les alentours. Vous devriez trouver un kit médical, et un gilet dans des caisses à droite d'un petit escalier. Prenez l'autre escalier pour trouver une charge de C4. Si vous ouvrez la porte, vous retournez dans le bâtiment dont vous venez. Prenez l'autre escalier près des caisses et vous arriverez dans une étable. **(photo 147)**

148 dragonfire : partie 1

149 dragonfire : partie 2

Prenez les munitions et les roquettes sur les bottes de foin. Tuez tous les soldats tout en avançant jusqu'à la pièce avec les vaches. Vous y trouverez de nouveau des munitions sur les bottes de foin. Allez tout au bout pour éliminer tous les soldats présents jusqu'à la dernière salle avec les vaches. Revenez un peu en arrière et passez la porte puis montez l'escalier. Vous devriez trouver un gilet et trois grenades.

150 dragonfire : partie 2

(photo 148) Dans la cour, vous serez pris à partie par un grand nombre de troupes dont un lance-flammes. Sous l'escalier du bâtiment en face, il y a une charge de C4 ainsi qu'un kit médical. Utilisez la grande échelle qui se trouve à droite de l'endroit où vous avez récupéré le C4. Sur le toit, empruntez le petit passage jusqu'à la fenêtre.

DRAGONFIRE : PARTIE 2

Vous êtes chanceux puisque vous trouvez tout de suite un kit médical et un gilet. Descendez les escaliers et prenez les grenades et munitions dans la salle des gardes. Ne sortez pas et prenez le passage où vous trouverez des caisses et une charge de C4. Grimpez sur les caisses et rampez à l'intérieur du conduit. À l'étage, traversez la passerelle et prenez un petit couloir qui mène à une autre passerelle au-dessus de la salle d'abattage. **(photos 149, 150)** Passez la porte mais avant d'ouvrir la suivante (verrouillée de toute façon),

cassez la fenêtre et tuez le soldat qui se trouve en bas. Puis visez la fenêtre sur la droite pour en éliminer un autre. Marchez sur le toit et entrez par l'autre fenêtre. Actionnez l'interrupteur sur le mur. Ressortez par la fenêtre et laissez-vous tomber tout en bas. Prenez les munitions puis sautez le parapet et prenez le passage de gauche. Tout au bout, vous trouverez un kit médical ainsi que pas mal d'ennuis. **(photo 151)**

151 dragonfire : partie 2

Retournez en arrière et prenez l'autre passage. Entrez dans l'édifice après avoir tué tous les soldats dans la cour et prenez les munitions sur la table. Ensuite, actionnez l'interrupteur sur le mur. Montez l'escalier et passez la première porte que vous verrez. En entrant dans le dortoir, vous serez surpris par le type qui sort des toilettes. Tirez plusieurs fois à l'intérieur des toilettes pour un truc amusant. Ensuite, prenez le kit médical et détruisez toutes les caisses pour trouver un maximum de munitions. **(photo 155)**

152 dragonfire : partie 2

153 dragonfire : partie 2

Retournez dans la grande cour circulaire et longez la grande paroi en bois et ensuite sautez le parapet au niveau des barreaux. Vous arriverez dans l'abattoir. Ne passez surtout pas à l'endroit où vous voyez des arcs électriques. Cela tue des vaches, alors cela risque de ne pas faire du bien. Sautez au-dessus du rebord sur la droite. Continuez et à l'intersection, n'allez pas vers la vache suspendue. Prenez l'autre passage et cassez toutes les caisses pour obtenir des munitions. Passez encore une porte et vous serez devant un panneau de contrôle. Par la fenêtre, vous verrez l'œuvre de Hawk. Actionnez l'interrupteur et retournez au passage où vous aviez vu la vache accrochée en l'air. Tuez les soldats et pensez à prendre les munitions sur les caisses à gauche de la vache. Suivez le système qui permet de transporter la viande jusqu'à une grande porte en métal. **(photo 152)**

154 dragonfire : partie 2

155 dragonfire : partie 2

Surtout ne sautez pas sur le tapis roulant. Prenez la porte devant laquelle il y a les deux cadavres des types éliminés par Hawk pour descendre. Dans la pièce inférieure, passez la porte et vous serez confronté à quatre ou cinq soldats. Prenez les munitions et vous pourrez aussi vous refaire une santé avec la trousse de soins sur le mur. Vous trouverez aussi une grenade sur la table. Continuez et utilisez la roue pour que Hawk vous envoie un message. Rampez dans le conduit qui se trouve juste à côté. Montez l'échelle et prenez les roquettes près de la caisse. Avant d'entrer dans la chambre froide, allez de l'autre côté. Vous trouverez un bureau avec des munitions. **(photo 153)**

Passez par la fenêtre pour sauter dans la pièce inférieure (attention aux tapis roulants) et retournez dans le conduit pour à présent aller dans la chambre froide. Prenez le gilet et le kit médical tout en vous demandant comment les ennemis survivent à une telle température en vous attendant ! À l'endroit où vous avez trouvé le gilet, retournez-vous et vous trouverez un conduit d'aération. Rampez à l'intérieur. Continuez à ramper dans le plus petit passage sur la gauche. **(photo 154)**

156 dragonfire : partie 3

157 dragonfire : partie 3

Laissez-vous tomber dans la cuve de sang. Déplacez-vous dans cette ambiance plutôt dégoûtante jusqu'à un autre puits où vous vous laissez de nouveau tomber.

DRAGONFIRE : PARTIE 3

158 dragonfire : partie 3

Sautez sur le tapis roulant et introduisez-vous dans le conduit. Lorsque vous serez sous l'énorme ventilateur, dépêchez-vous de sauter sur la grille pour entrer dans le conduit supérieur. Lorsque vous en ressortirez, ce sera pour voir un énorme monte-charge souterrain. Tuez les soldats et passez la porte à double battant. Vous allez pouvoir trouver rapidement un gilet, un kit médical et des roquettes. Continuez toujours en éliminant les gardes dans le couloir. Près du tapis roulant, vous trouverez un kit médical. **(photos 156, 157)**

159 dragonfire : partie 3

160 dragonfire : partie 3

La passerelle a été détruite. Il faut donc prendre un autre chemin. Montez l'escalier en faisant très attention aux soldats qui le gardent. Plus loin, vous trouverez des soldats qui gardent un système de tapis roulant. Tuez-les puis prenez les munitions et grenades sur les caissses. Appuyez sur l'interrupteur et cela déclenchera les guillotines sur le tapis roulant. Il va falloir passer par là et je vous conseille de faire une sauvegarde si vous n'êtes pas très doué pour ce genre de choses. **(photo 158)** Au bout, Hawk vous aidera à passer. Pour cela, tirez sur les bidons rouges pour détruire la grille. Ensuite, sautez sur les bidons puis faites un autre saut pour atteindre la terre ferme où vous attend une caisse avec un gilet. Continuez et traversez les différents endroits qui suivent en éliminant toute résistance jusqu'à un petit wagonnet. Montez dessus et il vous emmènera à un autre endroit. Le voyage terminé, retournez un peu en arrière pour éliminer les deux soldats. Puis revenez au wagonnet et sautez sur le côté pour passer sous les rails. Continuez dans la galerie jusqu'à une échelle. Ne montez pas et continuez. Vous pourrez éliminer au moins un soldat à travers le plancher en regardant en l'air. Montez et vous trouverez une charge de C_4 et un gilet. Suivez les rails et dès que le wagonnet vient vers vous, reculez et laissez-vous tomber. Faites le tour et remontez pour continuer sur les rails. **(photo 159)** Après avoir récupéré un kit médical, vous serez devant un ascenseur. Montez à l'étage supérieur. Préparez-vous à de sérieux combats. L'un des passages est obstrué par des barreaux. **(photo 160)** Prenez l'autre et faites très attention au lance-roquettes. Vous pourrez récupérer en

chemin un gilet. Deux interrupteurs se trouvent dans une petite salle à laquelle on accède par une échelle. Si vous ne voulez pas sauter avec la base, passez la porte à droite des interrupteurs. Actionnez l'interrupteur du système d'aération et prenez le kit médical sur la caisse.

Rebroussez chemin comme si vous vouliez retourner à l'ascenseur. Une explosion a fait s'écrouler des tuyaux. Grimpez dessus pour atteindre un conduit. Rampez à l'intérieur et vous arriverez au niveau de l'ascenseur qui est détruit. À présent, prenez le passage par lequel il était impossible de passer à cause des barreaux. Préparez une arme puissante car face à vous, vous aurez un lance-shrapnel. Passez la petite porte et vous assisterez à l'exécution de Hawk. **(photos 161, 162)**

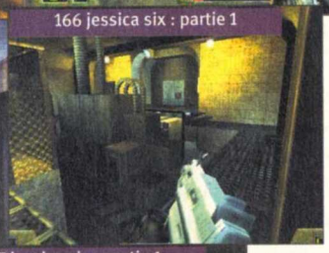
161 dragonfire : partie 3

162 dragonfire : partie 3

165 jessica six : partie 1

163 jessica six : partie 1

166 jessica six : partie 1



167 jessica six : partie 1

164 jessica six : partie 1

168 jessica six : partie 1

Jessica Six : Partie 1

Retrouvez Sam pour connaître votre prochaine mission puis équipez-vous.

Munitions : 9mm • 5.56 (Raptor ou mitrailleuse lourde)

Avancez dans la rue, ouvrez la porte et descendez l'escalier. Faites le ménage dans la cuisine. Ouvrez la porte qui se trouve à côté d'une échelle pour entrer dans la chambre froide et y prendre les roquettes. Sortez et sautez pour attraper l'échelle. Puis rampez dans le conduit mais il finira par s'écrouler. Vous vous retrouverez alors au plein milieu d'une salle avec un grand nombre d'ennemis. Tuez-les tous. Je vous conseille de rapidement vous jeter derrière le bar pour vous mettre à l'abri. Lorsque le pire sera passé, prenez le passage avec une voûte arrondie et des murs rouges. Montez l'escalier et éliminez toute menace. En empruntant la porte, vous vous retrouverez dans la rue. **(photos 163, 164)**

Lorsque vous arriverez dans une grande cour avec des ninjas qui surgissent, retournez-vous et rebroussez chemin. Il y a pas mal de monde dans votre dos et il est préférable de les éliminer ainsi que d'attendre les autres en étant à l'abri. Éliminez tout ce beau monde et retournez dans la cour pour tuer les derniers ennemis. Plus loin, dans l'une des ruelles qui se finit en cul-de-sac, vous trouverez des bonbonnes d'essence et un kit médical dans une benne à ordure. Passez dans l'autre ruelle et en approchant du camion où un ennemi vous tire dessus à distance, la porte sur la gauche s'ouvrira brusquement. Un nouvel ennemi apparaît à cet endroit ainsi qu'un autre sur le toit du camion. Entrez dans le parking et tuez les deux types derrière les barreaux. Ensuite, allez dans le poste de surveillance pour y prendre un gilet et des munitions. Jetez un œil aux quatre écrans de caméra pour voir qu'il y a du monde. Ensuite, actionnez l'interrupteur et retournez à l'endroit où il y avait des barreaux.

Traversez le garage et tuez les ennemis qui sont près des ascenseurs. Ceux-ci sont hors-service faute d'électricité. Prenez les escaliers. Pas la peine de monter, la porte est verrouillée en haut. Il faut donc descendre. Le premier passage rencontré vous donne accès à l'étage inférieur du garage. Allez-y pour prendre les munitions derrière la voiture de police. Ensuite, retournez à l'escalier pour continuer à descendre. Tuez les deux ennemis et ouvrez la porte tout en bas. Ouvrez la deuxième porte **"P1"**, celle à droite. Il s'agit d'un entrepôt avec des caisses. Cassez-les toutes avec votre couteau. Vous obtiendrez des munitions pour presque tous les types d'armes (44, 9mm, 12 et 5,56) mais aussi une grenade, un gilet et un kit médical. Ressortez et continuez à avancer dans le couloir plongé dans les ténèbres. Les lunettes de nuit s'avèrent utiles ici ! Un tout petit peu plus loin, il y a une nouvelle porte. **(photo 165)** Ouvrez la porte et éliminez le garde. Ensuite, actionnez l'interrupteur sur le tableau principal. L'électricité est revenue dans l'immeuble et donc la lumière ainsi que l'utilisation des ascenseurs. Retournez en arrière jusqu'à la première porte **"P1"** d'où un type surgira. Tuez-le et entrez pour y prendre des roquettes. Ensuite, rampez à l'intérieur du conduit. Cassez la grille au couteau puis montez l'échelle. Entrez dans le conduit qui se trouve au-dessus après avoir cassé la grille. **(photos 166, 167)** Cela vous ramène au niveau inférieur du garage. Remontez par les escaliers d'un étage et faites attention car il semblerait que les ennemis apparaissent sans arrêt. Cela sera donc très dur de vous frayer un chemin jusqu'aux ascenseurs. Restez sur vos gardes même lorsque vous appuyerez sur le bouton en attendant l'ascenseur. L'endroit est très dangereux ! **(photo 168)**

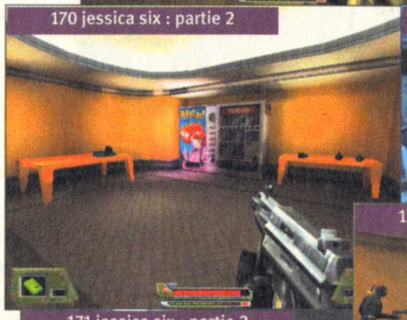
Jessica Six : Partie 2

Sortez de l'ascenseur et foncez aux toilettes. Pas pour une envie pressante mais plutôt pour sauver l'otage qui vous donnera un code d'accès. Près de

lui, vous trouverez deux kits médicaux. Dans les toilettes des femmes, vous trouverez une bonbonne d'essence et des munitions. Dirigez-vous vers la grande porte à double battant et vous serez surpris par des ennemis qui sortent de la deuxième cage d'ascenseur, derrière vous. Éliminez les ennemis barricadés puis prenez les munitions sur la gauche juste à côté de la porte que vous venez de passer. Passez derrière le comptoir et utilisez les écrans de caméra. **(photos 169, 170)**

169 jessica six : partie 2

170 jessica six : partie 2



Entrez dans le local avec le distributeur pour prendre sur la table un gilet, des lunettes amplificatrices et des grenades. Entrez par la porte à double battant qui suit et tuez les trois types dans la salle de réunion. Passez l'autre porte puis tuez tout ce qui arrive dans le couloir. Ne vous occupez pas de la grande porte en acier et descendez les escaliers pour éliminer les ennemis dans les bureaux. **(photo 171)**

171 jessica six : partie 2

Avant de passer la prochaine porte, je dois vous avertir que vous serez confronté à un nouveau type d'arme. Ce fusil à micro-ondes est très dangereux. Donc éliminez rapidement son porteur sans trop vous exposer en vous camouflant derrière les cloisons de l'open-space. Une fois que vous aurez récupéré son arme, sachez qu'il est préférable de ne pas l'utiliser. Elle vous sera très utile plus tard. Retournez à la porte par laquelle vous êtes entré. Et ouvrez celle à votre gauche. Tuez tous les ennemis et passez la dernière porte non verrouillée qui se trouve plus loin sur le même mur. Tuez tous les types ainsi que celui qui se trouve sur l'espèce d'ascenseur extérieur. Prenez les munitions et allez sur la plate-forme extérieure. **(photo 172)**

172 jessica six : partie 2

De là, longez le rebord de l'immeuble vers la droite sans tomber. Après quelques sueurs froides, vous atteindrez de nouvelles fenêtres. Surtout ne perdez pas de temps, il faut sauver l'otage sinon vous perdez la mission. Tirez dans les fenêtres et éliminez les ennemis sans toucher les otages. **(photo 173)**

173 jessica six : partie 2

Ils vous apprendront ce que vous devez savoir pour continuer. Ramassez le gilet et sortez par la porte. Vous retournez dans l'open-space mais trois ninjas vous attendent. Retournez à la porte en acier que nous avions vue en venant. Ouvrez-la et éliminez tous les ennemis. Vous finirez par trouver des roquettes, un gilet et une trousse de soins au mur. **(photo 174)**

174 jessica six : partie 2

Passez la petite porte et montez la rampe pour accéder à la salle suivante. Il y a des munitions, un gilet et une trousse de soins à y récupérer. Regardez les écrans de contrôle pour avoir un avant-goût de ce qui suit puis actionnez l'interrupteur sur le côté de la porte pour l'ouvrir. **(photo 175)**

175 jessica six : partie 2

Avancez en éliminant les ennemis jusqu'aux baies vitrées. Passez la porte et vous pourrez accéder à l'ordinateur central. En ressortant, vous aurez un problème car l'endroit par où vous êtes venu est à présent protégé par des lasers mortels. Utilisez le passage sur votre droite. Après avoir tué les gardes, ramassez les kits médicaux, le gilet et la bonbonne d'essence. Ensuite, cassez la grille au fond de la pièce pour vous infiltrer dans le conduit. Lorsque vous en ressortirez, Dekker vous fera son petit speech. Que cela ne vous déconcentre pas, continuez. **(photo 176)** En essayant de ressortir de cet endroit, vous serez confronté à un grand nombre de ninjas. Votre but est d'aller à l'ascenseur par lequel s'est échappé Dekker.

176 jessica six : partie 2

177 jessica six : partie 3

178 jessica six : partie 3

179 white rabbit : partie 1

Jessica Six : Partie 3

Ça commence fort. Vous êtes coincé dans l'ascenseur avec un ninja qui vous canarde sur le toit. Montez à l'échelle par la brèche dans la paroi et une fois que vous serez en haut, tuez tous les ninjas avant de sauter pour sortir de la cage d'ascenseur. Courez tout de suite dans le couloir à droite pour vous mettre à l'abri. En effet, des hélicoptères tirent à travers les vitres de l'immeuble. Faites tout le tour pour être sûr d'éliminer tous les ninjas. Ensuite, sortez à l'extérieur près de la piscine et de la plate-forme d'atterrissage. Il va falloir éliminer l'hélicoptère. L'une des meilleures manières d'y arriver, c'est de tirer dessus sans arrêt avec le fusil à micro-ondes. **(photos 177, 178)**

White Rabbit : Partie 1

Munitions : 44 • 5.56 (Raptor ou mitrailleuse lourde)

Retour en Irak. Montez sur le pont en éliminant au fur et à mesure les gardes. Une fois que vous serez dessus, plusieurs soldats arriveront ainsi que l'un d'eux équipé d'un lance-roquettes. Une fois que vous les avez éliminés, faites sauter le baril rouge pour détruire la porte et continuez. Un peu plus loin, d'autres soldats vous surprendront. Plusieurs devant vous dont un lance-flammes et quelques autres sur vos talons. Prenez le gilet ainsi que la bonbonne d'essence et avancez dans le couloir sur la droite de la cour. **(photos 179, 180)**

Quelques cadavres et une pièce plus tard, vous déboucherez dans une sorte d'entrepôt avec des tas de munitions et un gilet sur une table. Avant d'ouvrir la grille, tuez le garde ainsi que le type avec le lance-flammes qui se trouve derrière, près du blindé. Faites sauter les barils rouges et vous pourrez ensuite ouvrir la porte. Au bout de la cour, entrez dans le container et prenez les roquettes, flash pak et charges de C4. Grimpez sur le toit du container en montant sur les caisses à partir du fond et en sortant par le toit. Puis sautez sur le toit et cassez les vitres. **(photo 181)**

Sautez sur les caisses dans l'entrepôt pour ressortir par les fenêtres de l'autre côté. Toujours sur le toit, vous verrez une grande porte s'ouvrir. Tuez les deux gardes et sautez en bas. Prenez les grenades et le kit médical sur les caisses avant d'emprunter le passage d'où venaient les soldats. **(photo 182)**

Dans la cour du palais, agissez avec prudence et une ou deux grenades devraient vous débarrasser du plus gros du travail. Allez près du camion pour y prendre le gilet et les munitions. Montez les escaliers et entrez à l'intérieur. Vous arriverez dans une autre cour très bien gardée. Heureusement, derrière l'abri en sacs de sable et la table renversée, vous trouverez des munitions, kit médical et grenades. Vous ne pouvez ouvrir les grilles. Alors passez sur la gauche pour entrer dans un nouveau couloir. Vous déboucherez une nouvelle fois dans une cour avec des soldats retranchés. Attention à ceux qui sont sur le toit ainsi qu'au lance-roquettes. Entrez dans le bâtiment et prenez tout de suite à droite. Vous vous retrouverez derrière les grilles qui ne voulaient pas s'ouvrir. À cet endroit, vous pourrez prendre deux grenades et un kit médical. **(photo 183)**

Tuez tous les soldats dans la pièce avec les caisses et récupérez le gilet ainsi que la batterie. Montez les escaliers et suivez le chemin en éliminant les soldats jusqu'au balcon. Sautez la rambarde et marchez sur le toit jusqu'à l'endroit où il y avait des soldats lorsque vous êtes arrivé (j'utilise le passé puisque vous êtes censé les avoir butés !). Entrez de l'autre côté et avant de descendre l'escalier, faites le ménage dans la cour. Éliminez tous les soldats et descendez par les escaliers. **(photo 184)**

Entrez dans le container pour y prendre une batterie, des grenades et des munitions. Toutes les portes sont verrouillées. Cassez les caisses posées sur des palettes. Grimpez pour atteindre l'appentis puis sautez de l'autre côté pour atteindre la porte. Avant de descendre l'échelle, faites exploser les bidons rouges à travers les grilles pour éliminer les gardes en dessous. Descendez l'échelle et prenez les deux kits médicaux, les deux gilets, la batterie et les roquettes avant de continuer dans le couloir. La suite va être mortelle. Dans la cour, il y a un grand nombre de soldats dont un lance-roquettes. Tuez-les tous et vous pourrez trouver des kits médicaux dans les containers. **(photo 185)**

Cassez les deux petites caisses pour passer entre deux containers. Derrière, vous trouverez encore deux kits médicaux, une charge de C4 et une grenade. Sautez sur la caisse où se trouvaient les kits médicaux. De là, sautez sur la caisse sur la gauche du container puis de là sur le haut du container. De l'autre côté, vous pourrez récupérer un gilet. Vous n'aurez alors plus qu'à vous diriger vers la grande porte... **(photo 186)**

White Rabbit : Partie 2

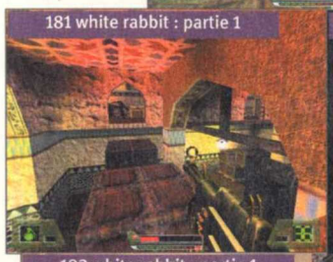
Descendez tous les soldats sur votre passage jusqu'à la pièce avec l'amoncellement de caisses. Grimpez jusqu'en haut pour vous introduire dans le conduit. Passez sous le blindé pour prendre le gilet et les grenades. **(photos 187, 188)**

Sortez et vous aurez l'impression d'être dans une énorme bataille ! Montez sur la petite caisse à côté de la porte par où vous êtes venu et vous trouverez un gilet. Montez dans le mirador et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la grille. Redescendez, passez la grille et montez l'échelle. **(photo 189)** Dès que vous allez passer la porte, des tas de soldats vous attaqueront mais ils seront épaulés par un blindé. Détruisez-le et éliminez les soldats. Ensuite, vous aurez le loisir de récupérer le matériel éparpillé un peu partout et dans les caisses. Ensuite, prenez le couloir derrière le blindé. Beaucoup plus loin, il faudra actionner un interrupteur pour manœuvrer un système de levage. Vous pourrez alors continuer en grimpant sur les caisses pour atteindre l'endroit où se trouvaient auparavant les bidons. Mettez-vous à l'abri et faites sauter les bidons ce qui ouvrira une brèche dans le sol. **(photo 190)**

Descendez dans une pièce avec une sorte de système de recyclage de l'eau et passez dans l'étroit couloir. Montez les escaliers et vous tomberez, quelle chance, sur des munitions et un gilet. Vous voilà à l'intérieur du palais. Suivez le couloir. À partir de là, c'est très linéaire et vous rencontrerez énormément de résistance. Prenez la petite porte, montez à l'étage supérieur. Traversez la bibliothèque. **(photos 191, 192)** Vous rencontrerez alors Saddam Hussein quelques secondes avant qu'une fusillade éclate. Partez à la poursuite d'Amu en prenant la porte de gauche. Avant de monter l'escalier, regardez en

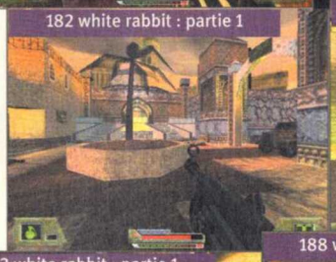
180 white rabbit : partie 1

181 white rabbit : partie 1



186 white rabbit : partie 1

182 white rabbit : partie 1



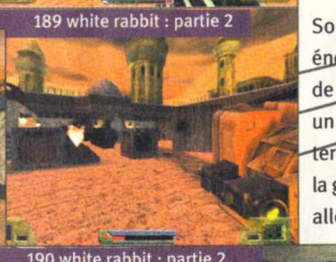
187 white rabbit : partie 2

183 white rabbit : partie 1

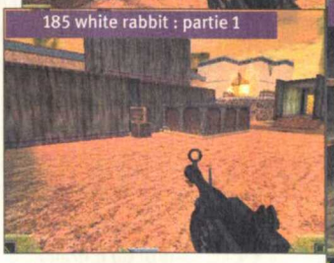
188 white rabbit : partie 2

184 white rabbit : partie 1

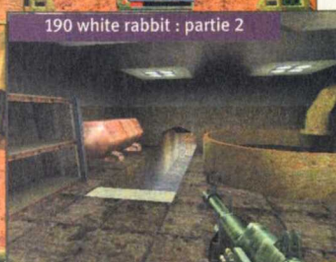
189 white rabbit : partie 2



185 white rabbit : partie 1



190 white rabbit : partie 2



dessous pour y trouver un kit médical. Sur le toit, vous aurez une conversation avec Amu avant que celui-ci ne se fasse trouer la passoire par un hélicoptère.

White Rabbit : Partie 3

191 white rabbit : partie 2

192 white rabbit : partie 2

193 white rabbit : partie 3

194 white rabbit : partie 3

195 white rabbit : partie 3

196 white rabbit : partie 3

Mettez le gilet qui est sur les caisses. Ensuite, engagez-vous dans le passage et prenez sur la droite. Longez le mur de droite et vous arriverez à une petite rampe avec une porte et une trousse de soins. Toujours en suivant le mur de gauche, passez le grillage et vous pourrez prendre un gilet. Ne continuez pas à longer le grillage, c'est trop dangereux. Revenez à la trousse de soins murale et allez tout droit pour passer la porte du grillage. Puis longez le grillage sur le côté droit. Tuez tous les soldats qui surveillent les cuves à pétrole jusqu'à un petit escalier qui est situé à une autre porte dans le grillage. Vous devriez trouver un gilet juste là. Entrez dans le complexe qui se trouve à gauche du gilet. **(photo 193)**

Longez le mur de droite jusqu'à un panneau de contrôle avec une roue. Actionnez la roue et continuez en suivant le mur de droite. Il y aura une énorme explosion et vous trouverez une trousse de soins sur le mur. Continuez et vous devriez vous retrouver dans une salle avec des machines que l'un d'eux doit activer l'ascenseur. Prenez les batteries. Puis approchez-vous de la console avec les trois écrans en haut pour activer l'ascenseur. Retournez-vous et allez à l'ascenseur qui est juste à quelques pas. Faites-le monter et continuez au nouvel étage. **(photo 194)**

Il y a de nouveau une salle de commande avec une roue. Actionnez-la puis traversez la passerelle. Lorsque vous aurez trois possibilités, prenez la passerelle sur la gauche et continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez éliminé le type avec le lance-flammes. Continuez de suivre la passerelle et vous arriverez à votre point de départ. À ce moment-là, prenez sur votre gauche. **(photo 195)**

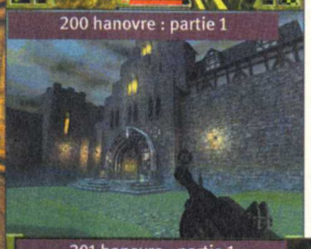
Au moment où la passerelle se sépare en deux, prenez sur la gauche. Vous arriverez à une autre passerelle sans aucun effet de brouillard après avoir traversé un tout petit couloir. Tuez les soldats et descendez avec l'ascenseur. Sortez et prenez la petite rampe pour passer une porte dans le grillage. Tout au bout, vous finirez par trouver la troisième roue. Actionnez-la puis ressortez et retournez près des cuves à pétrole. Au centre, il y a une quatrième roue. Actionnez-la. **(photo 196)**

Hanovre : Partie 1

197 hanovre : partie 1

198 hanovre : partie 1

199 hanovre : partie 1


200 hanovre : partie 1

201 hanovre : partie 1

Munitions : 5.56 (Raptor ou mitrailleuse lourde) • Mitraillette

Entrez dans le château. Coincé par une grille, tirez sur l'interrupteur qui se trouve derrière et vous pourrez continuer. Ramassez les batteries et la bonbonne d'essence avant de descendre l'escalier. Entrez dans les douves. Derrière la prochaine porte, vous serez accueilli par un lance-shrapnels et deux gardes. Mettez-vous à l'eau et cassez la grille pour continuer dans le petit conduit. En ressortant de l'autre côté, vous trouverez un kit médical. Sortez de là et allez tout de suite sur la droite pour trouver un gilet et une grille fermée. Rebroussez chemin et vous arriverez dans une grande salle fort peuplée. Attention au lance-roquettes. **(photos 197, 198)**

Descendez l'escalier et ramassez la bonbonne et les roquettes. Montez la rampe pour aller dans le couloir. Pas de bol, il y a un lance-roquettes. Soit vous l'allumez à la lunette, soit vous courez rapidement vers lui pour vous mettre à l'abri sur le balcon à droite. Ensuite, déplacez-vous latéralement et arrosez-le puis mettez-vous à l'abri. Vous évitez sa roquette et vous le plombez. Au bout d'un moment, vous pourrez continuer. Dans la salle qui suit, tuez les deux ennemis et entrez dans le conduit sous l'escalier. Cassez le tuyau lorsque vous ne pourrez plus avancer. Vous verrez des bidons rouges. Faites-les exploser avant d'avancer. Sinon, c'est un ennemi qui le fera et vous serez sûrement à côté. **(photo 199)**

Montez l'échelle pour arriver dans une réserve avec des cartons et un kit médical sur le sol. Cassez tous les cartons pour trouver des grenades et un conduit. À l'intérieur du conduit, prenez sur la droite et laissez-vous tomber. Tuez tous les gardes et passez les deux portes. Montez l'escalier et prenez les roquettes. Montez l'échelle ce qui vous amènera dans la cour du château. Il y a des gardes sur les remparts devant et derrière vous, en plus des types qui risquent d'arriver par en bas. **(photo 200)**

Continuez et faites très attention aux deux lance-roquettes. Bien entendu, la porte d'entrée ne s'ouvre pas. Passez sur la gauche et entrez dans l'étroit couloir. Prenez les batteries et montez l'escalier. Tout en haut, actionnez la roue pour ouvrir la grille dans la cour. Vous la verrez par la meurtrière. Redescendez à toute vitesse et prenez ce nouveau passage. Vous entendrez des gardes parler. **(photo 201)** Tuez-les puis traversez la cour avant d'entrer dans les écuries. Montez l'échelle. Il y a deux lance-shrapnels en haut. Une fois qu'ils seront

morts, appuyez sur l'interrupteur pour faire apparaître l'ascenseur secret. Redescendez et prenez l'ascenseur. **(photos 202, 203)**

202 hanovre : partie 1

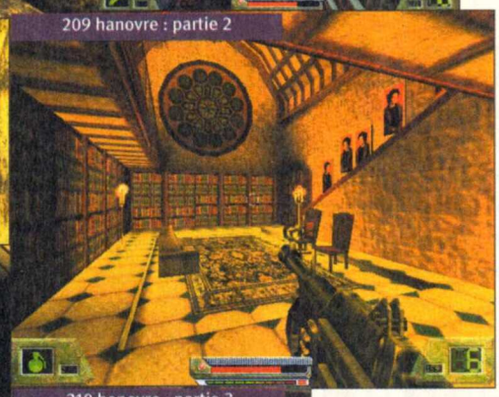
208 hanovre : partie 2

Hanovre : Partie 2

La réserve où vous arrivez est pleine de munitions en tout genre ainsi qu'un kit médical et un gilet. Prenez le couloir et montez l'escalier. Pour passer la porte, actionnez l'interrupteur sur la gauche. Vous trouverez encore du matériel dans cette salle dont un flash pak. Utilisez-le dans le couloir qui suit pour éviter le type avec le micro-ondes. Devant la porte avec le voyant rouge au-dessus, faites très attention. Une tourelle de tir sortira du plafond derrière vous et plusieurs ennemis surgiront devant vous. Descendez l'escalier et continuez toujours en suivant le couloir. **(photo 204)**

203 hanovre : partie 1

204 hanovre : partie 2

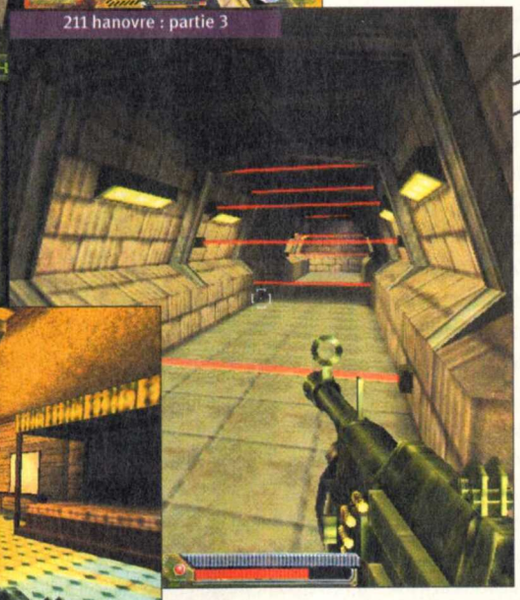

209 hanovre : partie 2

210 hanovre : partie 3

Entrez dans la grande salle et une tourelle de tir devrait rapidement faire son apparition dans le coin droit derrière un tableau. Montez l'escalier et passez dans le grand hall où plusieurs types dont un armé d'une arme à micro-ondes vous attendent. Passez la grande porte et si vous allez au bout du couloir, vous rencontrerez un lance-roquettes. Près de la porte avec un détecteur de mouvement au-dessus, vous déclencherez une alarme. Celle-ci activera une tourelle de tir à la place de l'un des bustes et plusieurs gardes arriveront par le seul passage possible. Passez la petite porte dans la salle avec la cheminée et à l'intersection, prenez sur la droite. Il y a deux petites salles par ici qui sont pleines de munitions et d'un kit médical. Néanmoins, vous déclencherez une tourelle de tir en passant par là. **(photo 206)**

205 hanovre : partie 2

206 hanovre : partie 2


211 hanovre : partie 3

207 hanovre : partie 2

(photo 205) Retournez en arrière pour arriver dans la cuisine. Devant les deux portes, prenez celle de gauche pour entrer dans une bibliothèque. Après avoir entendu les gardes, utilisez l'écran de caméra qui se trouve sur la gauche dans les rayonnages pour voir quel type d'armes les deux gardes utilisent. N'oubliez pas de prendre le kit médical qui est sous le bureau. Sortez par la porte et découvrez qu'il n'y a pas deux mais quatre gardes avec des armes à micro-ondes. Prenez à gauche et passez la première porte à droite pour entrer dans des appartements. Prenez les munitions et continuez dans la salle de bains puis la chambre. Là, un écran de contrôle apparaîtra. Regardez-le pour voir deux nouveaux gardes. Ils vous attendent juste derrière la porte. De retour dans le couloir, ouvrez la porte à double battant et éliminez tous les gardes. Puis entrez dans la salle du haut. Vous vous réfugierez sur le balcon alors que deux gardes passeront sans vous voir. **(photo 207)**

Avant d'utiliser le passage secret, prenez le kit médical près du lit. Ensuite, ouvrez la petite porte pour aller dans la salle de bains. De là, vous trouverez une penderie avec un gilet et un kit médical. Retournez dans la chambre et mettez-vous face au miroir et activez le passage secret.

(photo 208) Une bien jolie salle de contrôle que voilà. Prenez les roquettes et les grenades puis jetez un œil aux deux écrans de contrôle à gauche et à droite. Utilisez celui du milieu et vous découvrirez un passage secret dans la bibliothèque. Appuyez sur l'interrupteur face à l'écran central près du clavier et vous désactiverez le système. Ressortez de là pour retourner dans le couloir et prenez sur la gauche. Au bout du couloir, il y a une porte avec un détecteur de mouvement. Mais il est désactivé. Passez cette porte et vous vous retrouverez devant deux autres portes du même type. Passez la plus petite à gauche. L'autre vous ramène à un endroit que vous connaissez déjà. **(photo 209)**

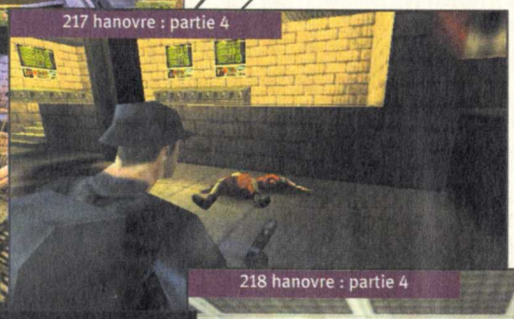
Vous arrivez dans la bibliothèque et vous savez d'après l'écran qu'il y a là quelques ennemis. Ouvrez le passage secret qui se trouve derrière l'un des rayonnages en bas dans le coin droit. Éliminez les gardes dans le bureau et prenez l'ascenseur.

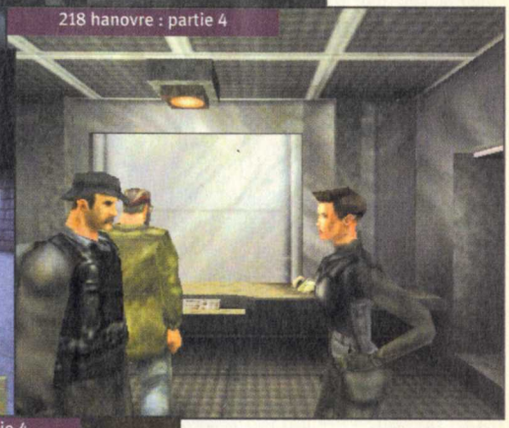
HANOVRE : PARTIE 3

212 hanovre : partie 3

Vous êtes plus qu'attendu. Devant vous les portes se ferment et on ne vous laisse qu'un seul passage possible. Faites donc attention aux divers ennemis équipés d'armes à micro-ondes ainsi qu'aux tourelles de tirs. Dans la salle la mieux défendue, montez sur la plate-forme puis sautez sur les caisses pour traverser la salle et finalement monter sur la poutre jaune. Marchez dessus pour aller de l'autre côté et atteindre une bouche d'aération. Rampez à l'intérieur jusqu'à une autre salle. Tuez les gardes et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Tout de suite, tuez les deux gardes à gauche en sortant et courez dans leur direction, la porte se refermera derrière vous. **(photos 210, 211)** Des lasers gardent ce passage. Il va falloir tour à tour sauter ou ramper pour les éviter. Vous serez récompensé par deux batteries. Montez l'escalier et passez dans la double salle de commandes. Appuyez sur les interrupteurs bleus. Il y en a un dans les deux salles et vous pourrez alors passer la porte de sécurité en acier. Entrez dans le sas et appuyez sur le bouton bleu pour ouvrir la porte suivante. **(photo 212)**

213 hanovre : partie 3


217 hanovre : partie 4


218 hanovre : partie 4

214 hanovre : partie 3

215 hanovre : partie 3

219 hanovre : partie 4

La salle du missile, enfin ! Traversez la passerelle et le compte à rebours commencera. Ouvrez la porte qui suit pour être confronté à pas mal d'ennemis bien armés (micro-ondes, lance-flammes...) ainsi qu'une tourelle. Dans la salle des machines, tuez tout le monde puis faites exploser le panneau bleu sous la plate-forme et il vous sera alors possible de passer la porte qui était fermée. Faites de même dans la salle qui suit. **(photo 213)**

216 hanovre : partie 4

Pour la troisième salle et le troisième panneau bleu, utilisez une arme capable d'éliminer rapidement des ennemis à distance. Vous en rencontrerez plusieurs dont trois ou quatre très éloignés. Le troisième panneau bleu détruit, le compte à rebours ainsi que le lancement seront interrompus. Il faudra faire très attention en ouvrant la porte du bas pour continuer. Derrière, il y a pas mal de monde dans un sas minuscule. Continuez en éliminant au fur et à mesure toute résistance qui sera de plus en plus importante. Si vous le pouvez, ramassez un lance-roquettes, vous avez sûrement énormément de munitions pour celui-ci à présent. Beaucoup plus loin, vous repasserez sur une passerelle près du missile. Dans la salle qui suit, appuyez sur l'interrupteur pour monter avec la plate-forme et continuez dans le couloir pour activer l'interrupteur tout au bout. Cela vous permettra d'ouvrir la grande porte dans la salle inférieure. Redescendez et prenez le nouveau passage. Après un carnage certain, vous passerez dans une salle de repos avec un distributeur de boissons.

(photo 214) Une salle d'entraînement au tir vous attend quelques portes plus loin. Mettez-vous à couvert et éliminez chacun des tireurs au fond en évitant de vous faire tirer dessus par les autres. Il y aussi une salle avec une femme équipée d'un lance-flammes. Le couloir suivant vous mène à un ascenseur mais celui-ci est gardé par un lance-roquettes.

HANOVRE : PARTIE 4

Nouvel étage, nouveaux problèmes. Dans la salle du sous-marin, Dekker et ses hommes vous attendent. Dekker part rapidement vous laissant aux prises avec énormément d'ennemis. Il y a un grand nombre de munitions mais vous devez rapidement récupérer les gilets de chacun de vos adversaires si vous voulez survivre. Dans le cas où vous avez besoin de points de vie, allez tout de suite sur la droite et vous trouverez un kit médical. Il y en a un aussi dans le coin opposé de la pièce de l'autre côté et sur le sous-marin. **(photos 216, 217)**

Tous les assaillants éliminés, Dekker arrivera et il vous faudra le tuer rapidement ! En tout cas bien avant que les tourelles de tirs (coin de la salle et sur le sous-marin) ne s'activent ! **(photos 218, 219)**

Une fois Dekker coupé en deux, vous retournez voir Sam qui vous présente la charmante Taylor qui sera la partenaire de votre prochaine aventure !

ROME

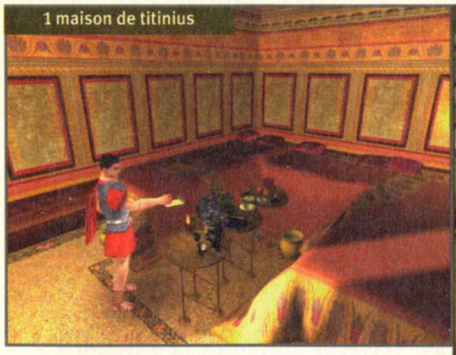
LE TESTAMENT DE CÉSAR

Vous êtes dans la peau d'Hercule, engagé pour mener une enquête sur le meurtre de Titinius, empoisonné peu de temps après l'assassinat de César. Vous ne disposez que de quarante jours pour élucider l'affaire. Mais ce sera bien assez pour visiter et vous instruire sur Rome. Manu • egoumaud@loisir.net

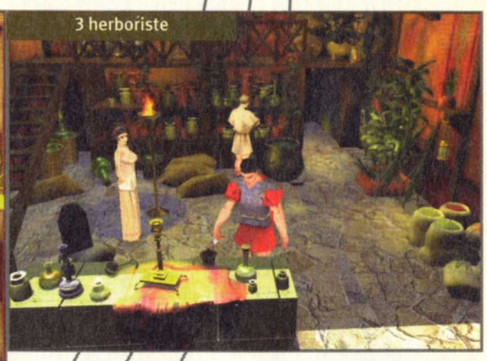
Éditeur : Montparnasse Multimédia (www.montparnasse.net) • **Texte :** Français
Voix : Françaises • **Sortie :** Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium 200 MMX 32 Mo

SAUVEGARDE

Allez sur notre Site "www.Loisir.net" pour télécharger les sauvegardes indiquées dans le texte. Il faut décompresser les fichiers dans le répertoire **"\Save"** du jeu (par défaut **"C:\Program Files\Montparnasse Multimédia\Rome\Save"**). Évidemment, cette manipulation effacera vos précédentes sauvegardes, alors faites-en d'abord une copie de sécurité !


1 maison de titinius

2 la régia


3 herboriste

Quelques conseils

Pour avancer dans le jeu, vous n'êtes pas obligé de parler à toutes les personnes que vous rencontrez. Mais attention, dans le dernier acte, il vous faudra avoir suffisamment d'indices pour convaincre la foule. Si vous faites un parcours sans faute, les seize pages de votre carnet de notes seront pleines. Seuls les dialogues importants figurent dans cette solution, mais discutez et interrogez tout de même les personnages que vous rencontrez : pas seulement pour réussir l'acte quatre, mais aussi pour débloquer des situations qui rajoutent de l'intérêt au jeu.

Il sera donc normal que votre partie ne soit pas identique à cette solution puisqu'il y a plusieurs façons de progresser.

Les quarante jours sont amplement suffisants pour mener votre enquête, car même lorsque vous revenez une dizaine de fois dans un endroit, vous ne perdez pas énormément de temps.

Vous disposez de trente emplacements pour sauvegarder, ne l'oubliez pas. C'est parfois utile de reprendre la partie, à un moment donné, pour mieux comprendre le déroulement de l'enquête.

Pour les curieux

Les fichiers multimédias du jeu sont directement accessibles sur le CD. Les vidéos sont dans le répertoire **"\Média\Data\Cn"** au format MPEG. Les dialogues, au format MP3, se trouvent dans les autres sous-répertoires de **"\Média\Data"**. Parmi ces fichiers, il y en a au format WAV, il s'agit des bruits de fond. Quant aux images, elles sont dans les sous-répertoires du répertoire **"\Média\Cmo"** au format JZA. Ce n'est pas un format d'image mais vous pouvez quand même les ouvrir (en utilisant la fonction "ouvrir avec..." de Windows par exemple).

Acte 1

Maison de Titinius

Dans la salle au fond à gauche prenez le livre **Manuel d'art épistolaire** et la **fiole** sur la petite table. Allez ensuite dans la salle du mileu. Après avoir parlé au secrétaire de Titinius, prenez le **testament**, qui était derrière lui, dans le coffre. Prenez aussi, sur la table, le pot verdâtre qui contient de l'**encre sympathique**. Ne soyez pas agressif avec le garde qui bloque l'entrée, sinon vous passerez un jour en prison. Allez ensuite dans la salle de droite et utilisez le **testament** sur la bougie posée sur la table **(Rome 01)**.

Maison de Cicéron

Suivez le mur vers la droite en partant de l'entrée. Pénétrez dans la pièce, puis discutez d'un ton brusque avec Tiron, vous obtiendrez le livre **Brutus de Cicéron.** Une fois revenu dans le jardin, dirigez-vous dans la pièce en face de l'entrée principale et ramassez le livre **Philippique contre Antoine** sur la petite table ronde. Sortez et prenez le couloir de droite ou de gauche pour accéder à l'autre jardin. Vous apercevez deux hommes, approchez-vous d'eux pour intercepter leur discussion. Avec curiosité, discutez avec Octave pour qu'il vous invite à la réunion sur l'île. Au-dessus de l'une des entrées, il y a un chauve barbu dessiné. Entrez dans cette pièce et dirigez-vous vers la table avec un buste contre le mur et prenez le **poignard de Brutus** qui est dessus.

Les Rostres

Soyez moqueur envers le Grec Xaïré pour qu'il raconte la mort de César.

Maison de Clodia

N'achetez pas l'invitation chez Clodia, vous l'obtiendrez plus tard gratuitement.

Jardin de César

Avancez dans l'allée et approchez-vous des deux femmes, Clodia et Fulvie, qui discutent, pour les écouter. Ensuite, si vous êtes respectueux avec Clodia, elle vous offre une invitation.

Vous pouvez parler avec Arsinoé d'un ton abrupt. Dans ce cas, elle vous propose **lexique hiéroglyphe** pour 5 000 sesterces, mais vous n'êtes pas obligé de l'acheter, Cléopatre fera l'affaire dans l'acte suivant.

La Régia

Tout d'abord, parlez familièrement à Spurinna le devin. Il vous propose de résoudre une énigme sur les **victoires de César.** De haut en bas il faut mettre : **Alésia, Bibracte, Zéla, Pharsale, Munda, Thapsus et Alexandrie (Rome 02)**. Sortez du bâtiment et parlez familièrement à Calpurnia pour qu'elle vous donne la **bulle d'enfant** de Brutus.

Temple de Saturne

Entrez à l'intérieur et donnez le livre **Brutus de Cicéron** à Brutus. Montrez ensuite le **poignard** à Brutus, il vous raconte alors la mort de César. Enfin, faites de même avec sa **bulle d'enfant.**

Thermopolium

Discutez militairement avec le centurion assis à une table.

La Plage de Gaète

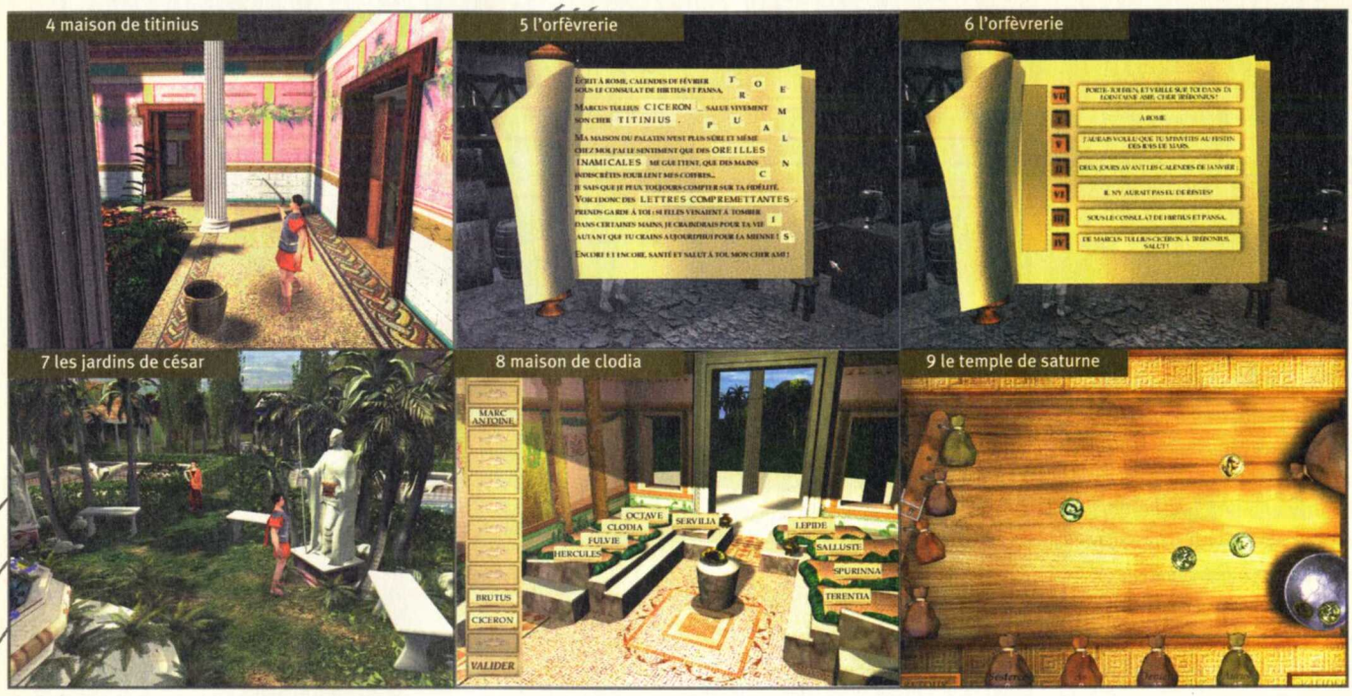
D'un air curieux, parlez au garde pour faire une offrande de 350 sesterces.

Herboriste

Prenez sur la table le **philtre d'amour (Rome 03)**. N'achetez pas de soporifique (800 sesterces), vous l'obtenez gratuitement à l'acte trois.

Ensuite, discutez avec compassion avec l'esclave, il vous donnera la **com-**

ROME • LE TESTAMENT DE CÉSAR



mande d'Aurélia. Puis, parlez de façon inquisitoire à Locuste, pour obtenir **la lettre de menace.**

Maison de Titinius

Entrez dans la pièce où se trouve le garde. Montrez-lui la **lettre de menace** ou **la commande d'Aurélia**. Attention, une fois dans le jardin intérieur, ne touchez pas à la panière, sinon un serpent vous pique et vous perdez un jour **(Rome 04)**. Dans la pièce à droite, prenez sur la table de chevet le **code chiffré de César**. Prudence aussi dans l'angle du jardin où il y a dessiné au sol un serpent (plus pixelisé que le reste du décor). Si vous cliquez sur le bout de sa queue, vous tombez dans une trappe et perdez une journée. En continuant, vous apercevez une petite construction en pierre contre un mur. Cliquez sur la peinture dessinée au devant pour déclencher un mécanisme. Prenez **l'étui** qui apparaît alors.

L'Orfèvrerie

Parlez avec admiration au vendeur et il vous ouvrira **l'étui**. Il contient **deux lettres** et chacune d'elles renferme une énigme. Dans l'une, vous devez transcrire des mots grâce au **code chiffré de César**. Il vous suffit de faire glisser les lettres situées au bord de la feuille vers l'emplacement désiré. Voici les mots décodés :

...CICÉRON...TITINIUS...OREILLES INAMICALES...LETTRES COMPROMETTANTES...(Rome 05) Dans l'autre, vous devez ranger les phrases dans le bon ordre. De haut en bas, il faut mettre : **7, 1, 5, 2, 6, 3, 4 (Rome 06)**.

L'Île

Soyez aimable avec Charon le passeur. Il vous amène sur l'île pour assister à la réunion.

Acte 2

Vous pouvez visiter l'île pour admirer le paysage. Pour en sortir, revenez à l'embarcation, puis cliquez sur le bateau.

Les Jardins de César

Prenez l'allée en face de vous. Près de la fontaine, attrapez le **pectoral égyptien** dans la main de l'une des statues **(Rome 07)**. Ensuite, parlez d'un ton agacé à Phamphylia, puis avec émotion à Fulvie. Elle vous racontera l'entrevue à Narbonne. Reparlez-lui ensuite poliment.

Maison de Clodia

Parlez de façon courtoise, puis directe à Fulvie. Allez ensuite dans la salle au fond à gauche par rapport à la porte d'entrée. Prenez le **voile de Clodius** sur le petit lit. Parlez familièrement avec Clodia, puis de façon mondaine. Allez ensuite au fond à gauche dans la cuisine et parlez familièrement avec la servante. Elle vous propose de ranger les invités. Mettez **Clodia** à la troisième place en partant de la gauche (IMUS LECTUS le plus au fond à gauche) et **Octave** à sa gauche à la quatrième place en partant de la gauche (première place MEDIUS LECTUS à gauche). Rangez les autres invités au hasard en excluant **Marc Antoine**, **Brutus** et **Cicéron (Rome 08)**. Une fois terminée, ne parlez plus à la servante (sinon un bug vous bloque dans l'énigme que vous venez d'effectuer). Vous êtes maintenant en possession du **savon** et du **strigile**.

Maison de Cicéron

Devant l'entrée, parlez à Tiron avec étonnement. Il vous donne **deux lettres**.

L'Orfèvrerie

Discutez avec compassion avec Orfèvre et il acceptera de nettoyer le **pectoral**. Reparlez-lui avec confidentialité pour qu'il vous donne une **pince à épiler** et un **strigile**.

Le temple de Saturne

Entrez, et puis allez dans la salle au fond à gauche. Avec agressivité, discutez avec le garde. Sous la menace, il vous donne l'**ordre de mission**. Sortez et montrez-le au garde sur la droite. Pour obtenir l'argent, vous devez à nouveau résoudre une énigme.

Voici la valeur des monnaies sous le règne de César :

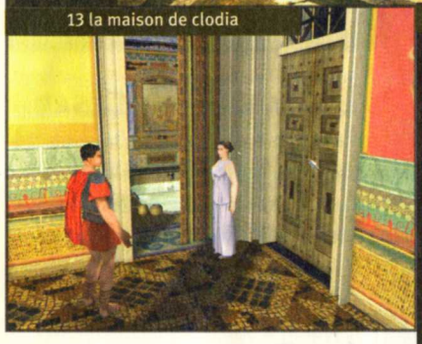
1 sesterce (bronze) = 4 as

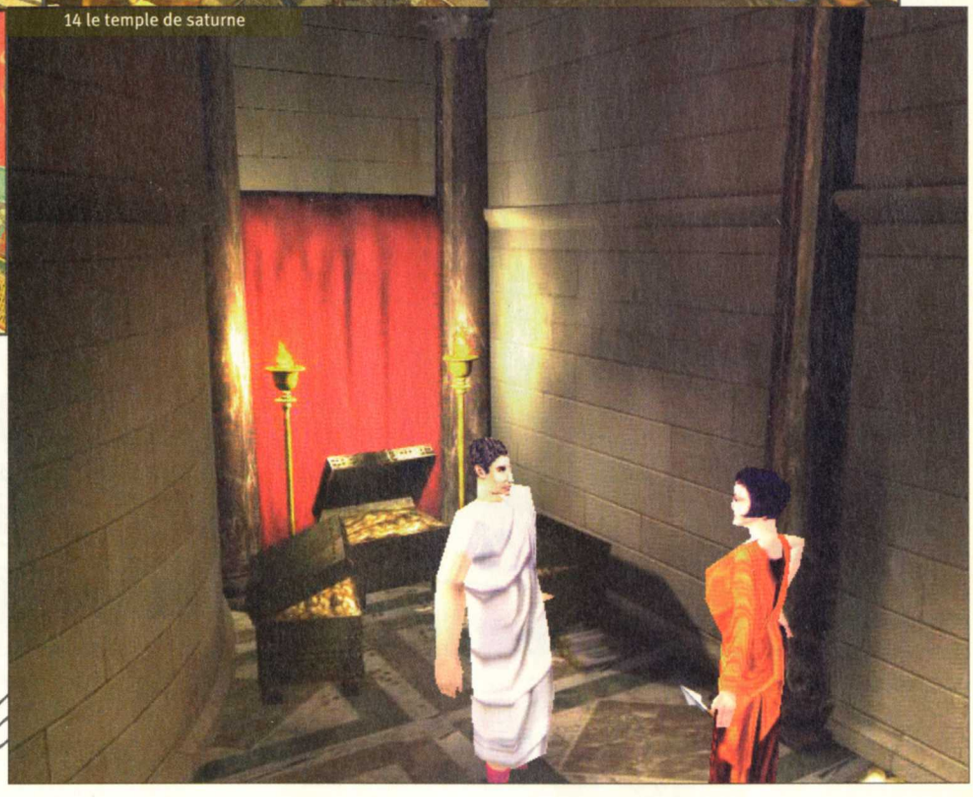
1 denier (argent) = 4 sesterces

10 le temple de venus genitrix

11 thermopolium

12 le temple de vesta


13 la maison de clodia


14 le temple de saturne

1 aurus (or) = 25 deniers
Ainsi pour obtenir la somme de 4 552 sesterces vous devez mettre dans la coupelle : **45 aurus** et 13 **deniers (Rome 09).**

Le temple de Vénus Génitrix

Rapprochez-vous de la statue de Cléopâtre à gauche. Utilisez la **bulle de Brutus** sur son nombril, un mécanisme ouvre un tiroir **(Rome 10)**. Prenez le parchemin qui est une **lettre de César à Marc Antoine**.

Les Rostres

Écoutez le discours de Marc Antoine.

Thermopolium

Tendez l'oreille à la discussion entre Arsinoé et Scribonus. Ils vous surprennent et ce dernier vous attaque. Vous tuez ce malheureux qui possédait l'**ordre de mission à Scribonuis (Rome 11)**. Montrez ensuite le pectoral à Artémidore assis à une table pour qu'il vous le traduise.

La Régia

Sortez à l'extérieur et prenez le **châle** oublié sur un banc. Parlez de façon prévenante avec Calpurnia, elle vous indiquera que le premier testament de César était en faveur de Brutus.

Le Temple de Vesta

Attention, n'écoutez pas ce que vous dit la grande Vestale. Ne lui donnez pas le **voile de Clodius**, sinon vous perdez la partie **(Rome 12)**. C'est moins grave avec le **châle**, puisque vous passez seulement un jour en prison.

L'Herboriste

Parlez familièrement avec la ravissante Locuste. Elle vous donne un **savon** et de **l'huile**.

La Maison de Clodia

Allez voir Clodia et parlez-lui avec séduction. Puis après avoir montré le **savon** au portier, allez au bains. Parlez chaleureusement à Marc Antoine et donnez-lui du vin pur pour qu'il dorme.

Le Port d'Ostie

Allez au bout du quai pour surprendre la discussion entre Cléopâtre et Marc Antoine. Après, montrez le **châle** à la reine Cléopâtre.

La Plage de Gaète

Vous ne pouvez rien contre l'exécution de Cicéron.

Acte 3

La Maison de Clodia

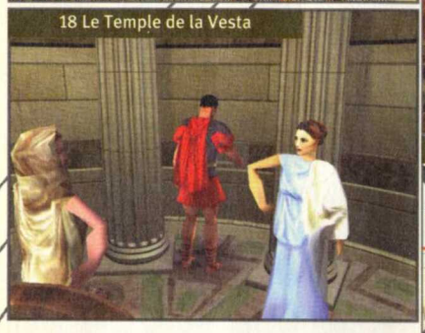
Allez près des bains pour parler à Amélia **(Rome 13)**. Si vous êtes poli, vous ne lui donnez que mille sesterces pour assister à la discussion entre Clodia et Servilia, assez intéressante dans sa forme.

ROME • LE TESTAMENT DE CÉSAR

15 le temple de venus genitrix

16 thermopolium

17 la prison mamertine


18 Le Temple de la Vesta

19 acte 4

L'Herboriste

Locuste possède de l'herbe d'Ulysse. Parlez-lui avec complicité et elle vous en donnera.

Le Temple de Saturne

Allez dans la petite salle à droite pour surprendre la discussion entre Servilia et Brutus **(Rome 14)**. Ensuite, parlez de façon directe à ce dernier, il vous fera cadeau d'argent.

Le Temple de Vénus Génitrix

Parlez d'abord avec excitation à Spurinna pour faire parler le fantôme de Trébonius grâce à l'**herbe d'Ulysse (Rome 15)**. Reparlez au devin prudemment pour entendre l'ignoble Scribonius. Puis avec mystère, pour Cicéron. Enfin, discutez à nouveau avec prudence et écoutez le grand César.

Thermopolium

Avec inquiétude ou familièrement, parlez à Pamphilia. Ainsi vous obtenez gratuitement un **soporifique**. Vous êtes maintenant équipé pour voir Marc Antoine. Parlez-lui avec complicité et il s'endormira **(Rome 16)**. Récupérez alors sa **bague**.

La Régia

À l'intérieur, montrez la **bague de Marc Antoine** à Octave. Il vous donne alors l'**ordre de libération d'Aurélia**.

La Prison Mamertine

Montrez au garde Hérennius l'**ordre de libération d'Aurélia.** Vous avez enfin libéré la belle Aurélia **(Rome 17)**.

Le Temple de la Vesta

À l'extérieur, cliquez sur la pierre qui est différente des autres juste à gauche de l'escalier du temple (n'appuyez pas une deuxième fois sinon ça plante). Retournez voir les deux femmes et prenez le **testament de César** dans une niche du mur à l'intérieur du temple **(Rome 18)**.

Les Jardins de César

Retournez au kiosque où se trouve la statue de la déesse avec le cerf. Cliquez sur l'endroit abîmé de son socle et le **trésor** est à vous. Ensuite montrez le **testament** à la déesse en statue. La **tablette de Capys** sort alors du socle.

Les Rostres

En fonction du moment de votre arrivée, si vous êtes prévenant avec Cléopâtre, elle vous donne un **coffret d'or**. En revanche, si vous vous obstinez à la séduire, soit vous perdez un jour en prison, soit vous passez la nuit en sa compagnie... décidément notre héros est digne de son nom.

Acte 4

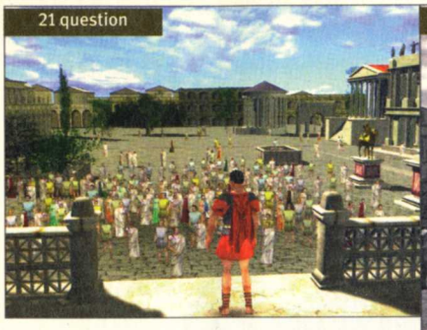
Pour sélectionner une phrase comme réponse, il suffit de cliquer dessus dans la page de droite. Si par erreur vous souhaitez en enlever une à gauche, il vous suffit de cliquer dessus et elle disparaît.
Les réponses sont rangées des meilleures aux moins bonnes. Ne vous inquiétez pas si vous ne répondez pas à chaque question pour les quatre premières phrases. **(Rome 19)**

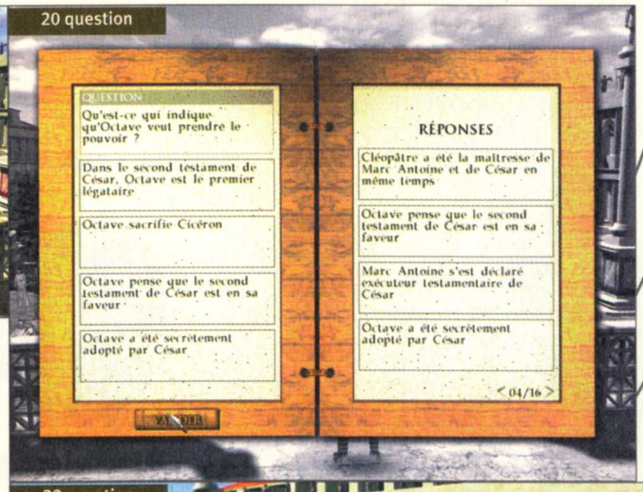
Question 1 - Qui est le père de Brutus ?

Kaï su teknon signifie en grec "toi aussi mon petit"...
César a demandé à Marc Antoine d'épargner son fils...
Servilia a reçu de César une perle de six millions de sesterces...
Servilia a été longtemps la maîtresse de César...
Servilia cache à Brutus qui est son père...
Brutus cherche qui est son père...
Brutus a écrit à Cicéron...
Le premier testament de César était en faveur de Brutus...

Question 2 - Qui est le père de Césarion ?

Cléopâtre a été la maîtresse de Marc Antoine et de César en même temps...
Sur le pectoral de Césarion est écrit Cléopâtre, Marc Antoine, Césarion...
Calpurnia considère que Césarion est le fils de Marc Antoine et Cléopâtre...
Fulvie doute que Césarion soit le fils de César...
Fulvie est jalouse de Cléopâtre...
Cléopâtre n'est pas certaine que César soit le père qu'il faut à Césarion...





Question 3 - Qu'est-ce qui indique qu'Octave veut prendre le pouvoir ? (Rome 20)
Dans le second testament, Octave est le premier légataire...
Octave sacrifie Cicéron...
Octave pense que le second testament de César est en sa faveur...
Octave a été secrètement adopté par César...
Octave est le petit-neveu de César...
Octave se méfie de Marc Antoine...
Octave recherche la tablette de Capys...

Question 4 - Qui a laissé faire le meurtre de César ?
Cicéron a écrit à Trébonius...
Cicéron est au courant du complot grâce à Trébonius...
Marc Antoine a caché à César le complot qui se préparait contre lui...
À Narbonne, Trébonius avertit Marc Antoine du complot contre César...
Cléopâtre a abandonné Dolabella sur ordre de Marc Antoine...
Marc Antoine a donné l'ordre à Dolabella de tuer Trébonius...

Question 5 - Pourquoi Marc Antoine veut-il le testament de César ?
Marc Antoine espère être dans le second testament...
Marc Antoine s'est déclaré exécuteur testamentaire de César...
Marc Antoine cherche le second testament parce qu'il espère que Césarion en est le bénéficiaire...
Marc Antoine soupçonne Octave d'être dans le second testament...

Question 6 - En quoi toute cette histoire est-elle liée à la tablette de Capys ? (Rome 21)
César a caché la tablette de Capys...
La tablette de Capys annonce l'arrivée d'un héritier de César...
La tablette de Capys annonce les ides de mars et les guerres civiles...
Octave pense que la tablette de Capys prédit l'avenir de Rome...
Octave recherche la tablette de Capys...
Cléopatre dit que la tablette de Capys prédit l'avenir de Rome...

Question 7 - Aurélia a-t-elle empoisonné Titinius ?
Scribonius a rédigé la lettre de menace à Locuste...
La lettre de menace adressée à Locuste l'obligeait à changer le philtre d'amour en poison...
L'ordre de mission pour tuer Titinius adressé à Scribonius était signé d'un sceau...
Locuste a remplacé le philtre d'amour par du poison...
Arsinoé connaît Scribonius...
Arsinoé est allée chercher la fiole chez l'herboriste...
Arsinoé est la maîtresse de Scribonius...

Question 8 - Qui a commandité le meurtre de Titinius ?
Le sceau de l'ordre de mission adressé à Scribonius appartient à Marc Antoine...
Marc Antoine a apposé son sceau sur un document qu'il a donné à Scribonius...
Cicéron a prévenu Titinius qu'il y avait du danger à garder ses lettres...
Cicéron affirme que Marc Antoine a commandité le meurtre de Titinius...
Cicéron affirme que les meurtres de Titinius et de Trébonius sont liés...
Scribonius est à la solde de Marc Antoine...
Scribonius n'a pas agi pour son propre compte...
Titinius était l'ami de Cicéron...
Scribonius a intercepté la correspondance entre Titinius et Cicéron...

Question 9 - Qui a fait assassiner Cicéron ?
Cicéron était au courant de l'entrevue de Narbonne...
Marc Antoine a commandité le meurtre de Cicéron...
Marc Antoine a demandé à Octave la tête de Cicéron...
Cicéron a écrit "les Philippiques" contre Marc Antoine...
Herennius est à la solde de Marc Antoine...
Marc Antoine se réjouit du meurtre de Cicéron...
Cicéron affirme que les meurtres de Titinius et de Trébonius sont liés...

Question 10 - Quel secret détenait Aurélia ? (Rome 22)
Aurélia est la seule à pouvoir aller chercher le testament au temple de Vesta...
Le second testament de César est caché sous l'autel de Vesta...
Aurélia est une ancienne vestale...
Seules les vestales savaient où se trouvait le testament...

La Fin

N'allez pas au port d'Ostie comme on vous l'indique mais dans la maison de Titinius, vous êtes alors à la fin du jeu. Si vous n'avez pas de bugs, peut-être réussirez-vous à obtenir une fin plus intéressante.

Vous trouverez aussi la solution complète dans le livre "Rome, le testament de César, le guide de jeu", édition First Interactive, Collection Solutions Jeux.

Sauvegarde

Vous retrouverez sur notre site "www.loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications dans la solution. Pour les installer, dézipper les fichiers correspondants dans le répertoire "resource" du jeu (par défaut "c:\program files\lucasarts\force commander\resource"). Attention, cette manipulation peut effacer vos propres sauvegardes, alors faites une copie de sécurité de vos propres sauvegardes (c'est-à-dire les répertoires "players" et "gamefiles").
Remarque : comme Force Commander ne gère que 9 sauvegardes en même temps, j'ai dû séparer les sauvegardes en 3 fichiers : le fichier "Force1.zip" pour les sauvegardes 2 à 10, le fichier "Force2.zip" pour les sauvegardes 11 à 19, et le fichier "Force3.zip" pour les sauvegardes 20 à 24.

Pour un premier essai dans le domaine de la stratégie en temps réel sur l'univers de Star Wars, Lucas Arts nous a réalisé là un jeu passionnant, malgré quelques maladresses, car vous allez enfin pouvoir revivre les batailles mythiques de la première trilogie !

Éditeur : Ubi Soft • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises
Sortie : Mars 2000 • **Config. mini :** Pentium II 200 64 Mo

FORCE COMMANDER

Conseils de jeu

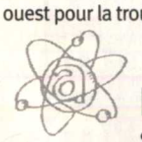
- Force Commander dispose d'une véritable intro. En effet, la scène du TR-TT poursuivi dans le ravin au début du jeu est juste une mise en bouche : patientez sans toucher au clavier (c'est long) jusqu'à ce que vous voyiez la vraie scène d'intro (une longue bataille). Cela parait bête à dire mais j'ai découvert cette véritable intro vers la fin du jeu, en revenant d'une pause-café plus longue que d'habitude !
- ne vous reposez jamais sur un seul type d'unité car chacune à ses avantages et ses défauts (certaines unités n'auront aucune capacité antiaérienne, d'autres sont spécialisées dans l'élimination de l'infanterie...) ;
- faites des groupes d'un même type d'unité afin de réagir plus vite et combinez vos attaques en utilisant des groupes diversifiés (par exemple un groupe d'infanterie accompagné d'un groupe de blindés...) ;
- ne négligez surtout pas l'infanterie : c'est une unité puissante qui sera parfois indispensable (par exemple pour capturer des bâtiments ou des blindés ennemis) ;
- utilisez vos unités de reconnaissance : elles permettront souvent aux blindés de tirer sur des cibles qui sont à leur portée mais hors de vue ;
- préférez la défense à l'attaque : dans la plupart des missions, il est préférable d'abord de défendre pour accumuler des points de commandement (et donc des troupes) puis de lancer ensuite un assaut final et définitif ;
- évitez de construire trop de Tourelles car elles sont comptabilisées dans le nombre maximum de troupes sous vos ordres, alors qu'elles ne pourront pas passer à l'attaque le moment venu (et si vous les faites s'autodétruire, vous subirez un malus de points de commandement !). Préférez le plus souvent des blindés pour assurer la défense de votre base : au moins ceux-ci pourront être utilisés quand vous passerez à l'offensive.
- évitez de produire les unités aériennes : elles sont coûteuses et fragiles. Ou alors soyez vigilant !
- pour obtenir des blindés d'élite, pensez à les faire réparer. Pour obtenir facilement de l'infanterie d'élite, mettez-les dans des Tourelles : ils gagneront automatiquement de l'expérience pour chaque cible abattue par la Tourelle.
- essayez toujours de finir une mission avec beaucoup de points de commandement : cela vous permettra d'avoir plus d'unités pour la mission suivante. Pour cela, ne commandez plus de troupes si vous sentez la victoire proche et éliminez rapidement l'adversaire dans un assaut final rapide et dévastateur. Capturez aussi les bâtiments qui procurent des bonus de commandement

La campagne de Force Commander est divisée en 24 missions qui reprennent en filigrane les événements qui se sont déroulés dans la trilogie. Voyons cela plus en détail.

Chapitre I : Star Wars

Mission 1 : Entraînement dans le désert

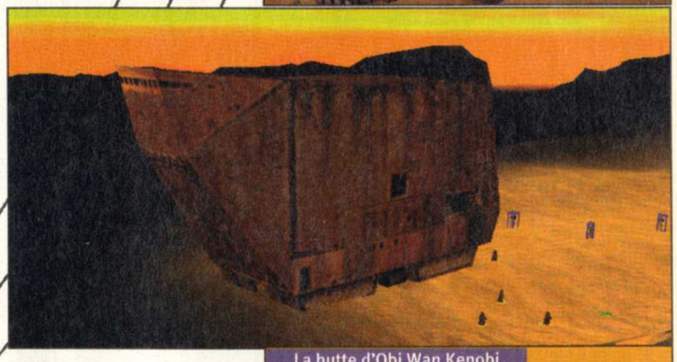
Pas grand-chose à dire sur cette mission puisque vous allez être guidé par votre instructeur, le Capitaine Tulon. Un conseil tout de même : pour éviter les problèmes, ne devancez pas ses instructions mais suivez-les au contraire à la lettre ! Lorsque Tulon vous aura expliqué les rudiments de l'interface, vous devrez ensuite trouver une capsule. Rien de plus simple : marchez vers le sud-ouest pour la trouver en tuant les ennemis que vous rencontrerez sur votre route.



Mission 2 : Entraînement dans le désert, suite

Suivez encore les instructions de Tulon jusqu'à ce qu'on vous demande de trouver le Char des sables. À ce moment-là sélectionnez toutes vos unités en un seul groupe et allez vers l'est jusqu'à ce que vous aperceviez des traces sur le sol. Suivez ces traces en tuant tous les hommes des sables que vous rencontrerez (attention, certains sont sur des Bantha, alors attaquez toujours avec l'ensemble de votre groupe mais en mettant Dellis en arrière pour qu'il ne soit pas trop exposé !).

Le char des sables



La hutte d'Obi Wan Kenobi

Au bout du défilé où vous auront amené les traces, vous arriverez devant le Char des sables. Des Jawas s'enfuiront, mais pas d'inquiétude à avoir : en effet, il en restera quelques-uns devant le Char que vous pourrez assommer comme on vous le demande dans les ordres. Pour cela, sélectionnez un de vos "Troopers", assurez- vous que son arme est réglée sur "étourdir" (touche "T" ou alors cliquez sur le bouton correspondant dans l'interface) et tirez sur les Jawas (note : bug ou pas, cela se finit souvent en massacre de Jawas mais vous ne serez pas pénalisé par Tulon).
Ensuite sélectionnez tous vos Troopers et faites-les entrer simultanément dans le Char (en cliquant sur le Char, ensuite vous verrez le résultat de l'assaut). Une fois les Jawas à l'intérieur du Char éliminés, envoyez Dellis à l'intérieur (faites-lui de la place dans le Char si nécessaire en faisant sortir d'abord un Trooper).

Mission 3 : Entraînement dans le désert, fin

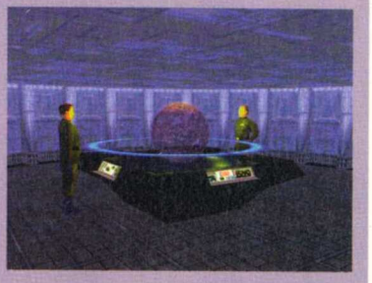
Après les nouvelles explications sur l'interface et le Centre de commandement, sélectionnez toutes vos unités en un seul groupe. Faites rentrer Dellis dans l'unité de transport TRSN afin qu'il soit un peu plus à l'abri (remarquez la présence d'autres Troopers déjà à bord du TRSN). Notez que vous avez quatre Troopers arrivés suite à votre commande, et qu'il faut bien sûr les prendre dans votre groupe.
Allez vers le nord-est : il y a un village avec quelques soldats des sables (des Troopers donc) qui se joindront à vous dès que vous les approcherez (il faut les intégrer à votre groupe).

Suivez le défilé à l'ouest du village jusqu'à ce que vous aperceviez la maison d'Obi Wan Kenobi sur un plateau rocheux au nord de la carte. Suivez la route

pour arriver à la maison et envoyez le Capitaine Dellis à l'intérieur de la maison pour découvrir que Obi Wan s'est enfui .Fin de la mission.

La salle de briefing

Après la mission 3, vous vous retrouvez dans la salle de briefing impérial. C'est un endroit important car il vous permet non seulement de connaître vos objectifs mais aussi de passer en revue les différentes troupes du jeu : profitez-en pour vous familiariser avec elles car c'est toujours plus agréable que de lire une doc et, de plus, vous verrez exactement la puissance de chaque unité selon le type de cible attaquée (infanterie, blindé et anti-aérien). De plus, vous verrez aussi par cette option les nouvelles unités disponibles pour la mission en cours. Consacrez aussi quelques instants à bien étudier la carte holographique : vous connaîtrez ainsi mieux le terrain après avoir été débarqué.



La baie-hangar

Après la salle de briefing vous passerez à la Baie-hangar. C'est un lieu encore plus important que le précédent car il vous permettra de sélectionner (en fonction de vos points de commandement et des survivants à la mission précédente) les troupes que vous voulez emmener en mission. Faites tourner la caméra comme au cours d'une mission pour voir les troupes disponibles et utilisez les touches de vues habituelles (zoom/dézoom...). En regardant les contenus des Vaisseaux de débarquement, vous verrez les unités en jaune qui sont verrouillées, c'est-à-dire qu'elles vous sont déjà imposées pour la mission. Regardez la carte pour voir (en bleu) les autres troupes que vous pouvez emmener.

Dans tous les cas, il faudra prendre le maximum de troupes en fonction des transports disponibles (ceux qui sont vides) et stocker le plus possible d'unités restantes dans l'entrepôt pour avoir l'option de les utiliser au cours de la mission suivante : toute troupe non stockée sera définitivement perdue ! Je vous conseillerais souvent les troupes à emmener pour une mission en fonction du briefing, mais sachez qu'en fonction de vos résultats vous pourrez en avoir plus ou moins !

Mission 4 : L'assaut de Ruul

Baie-hangar : Pour résumer, il y a un transport TRSN, des Troopers et un TP-TT. Sélectionnez donc le TP-TT et 5 Troopers et faites-les monter dans le Vaisseau de débarquement qui se trouve à côté d'eux : il sera rempli. Sélectionnez aussi le TRSN et mettez-le dans la barge TB-TT. Placez toutes les autres unités (les Troopers restants) dans l'entrepôt car vous n'avez plus de navette pour les transporter. Notez aussi que si vous changez d'avis sur l'embarquement d'une unité ou sa mise dans l'entrepôt, vous pouvez toujours la faire ressortir. Cliquez ensuite sur le bouton "Débarquement" pour commencer la mission.

Une fois sur le terrain, faites des groupes différents : un pour vos Troopers, un pour vos blindés et un pour Dellis (ceci permettra de le retrouver plus facilement si jamais vous le perdez sur la carte). Attention, la zone est dangereuse alors laissez pour l'instant Dellis en arrière en le faisant rentrer dans votre centre de commandement **(14)**. Remarque : en fait, une unité qui rentre dans un bâtiment ne fait plus partie d'un groupe, il faudra donc réassigner Dellis à un groupe quand vous le ferez sortir plus tard du Centre de commandement.

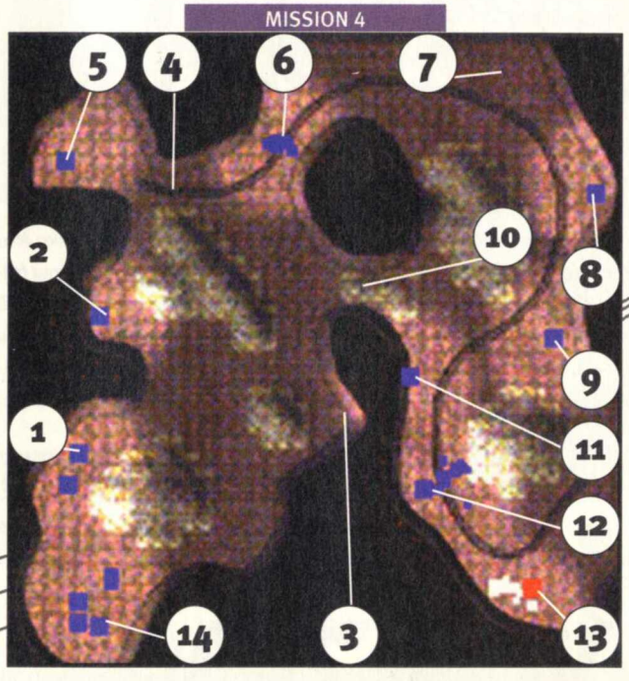
Allez vers le nord en tuant les premiers Rebelles que vous rencontrerez. Vous verrez un Bunker **(1)** : il ne faut surtout pas le détruire mais au contraire le capturer en y faisant rentrer quelques Troopers. Laissez deux Troopers dedans pour en conserver le contrôle : cela vous rapportera un bonus de points de commandement. Suivez le défilé vers le nord-ouest pour trouver un autre Bunker et capturez-le aussi (avec des troupes à laisser en surveillance à l'intérieur bien sûr). Allez ensuite vers l'ouest pour trouver le Complexe minier **(3)**. Tout comme pour les deux Bunkers, faites pénétrer des Troopers à l'intérieur du Complexe pour en prendre le contrôle.

Au fur et à mesure de votre progression, de l'élimination des Rebelles et de la capture des bâtiments, vous récupérerez des points de commandement. Utilisez-les pour commander de nouvelles troupes. Demandez aussi l'installation d'un Contrôle auxiliaire pour améliorer/réparer vos véhicules et un Générateur de Tourelles auto afin de pouvoir commander des Tourelles.

Remarque : le Contrôle auxiliaire a une fonction très pratique, la "Régénération". En effet, cette option qui coûte 300 points de commandement permet de réparer (en partie) tous les TR-TT, quel que soit l'endroit où ils se trouvent sur le terrain. Vous pouvez utiliser plusieurs fois cette option qui sera uniquement rentable si vous avez beaucoup de TR-TT endommagés : non seulement vous n'aurez pas à commander des troupes de remplacement, mais en plus vos TR-TT auront une plus grande chance de devenir des troupes d'élite puisqu'ils survivront plus longtemps sur le terrain.

Placez une ou deux Tourelles (surtout des Tourelles anti-infanterie) afin de pouvoir défendre votre base efficacement (mais vous n'en aurez pas vraiment besoin car les Rebelles ne seront pas très agressifs). Placez pour l'instant des troupes supplémentaires pour défendre le Bunker Nord **(2)** : c'est là que les Rebelles porteront le gros de leur attaque.

Restez alors sur vos positions et commandez des troupes : une vingtaine de Troopers et autant de TR-TT. Avancez vers le nord-ouest avec vos TR-TT en pre-



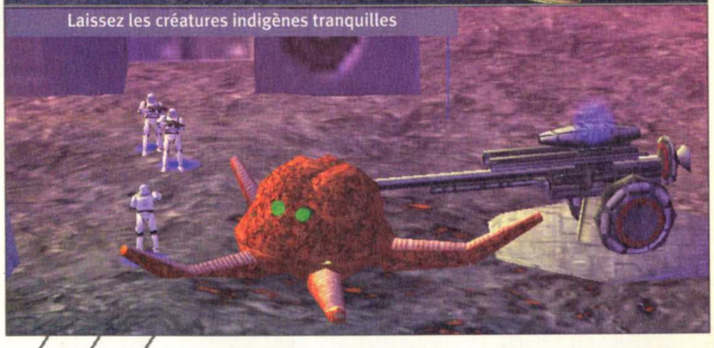
mière ligne et les Troopers derrière : vous rencontrez une première Tourelle rebelle **(4)**. Faites diversion avec les TR-TT pendant que vos Troopers capturent la Tourelle (la destruction de la Tourelle est plus facile mais, en agissant ainsi, vous récupérez quelques points de commandement pour avoir accompli un objectif secondaire).

Allez vers l'ouest, ensuite, pour trouver le premier Centre de commandement rebelle **(5)** et capturez-le aussi. Poursuivez vers l'est et remontez vers le nord : il y a d'autres Tourelles **(6)** à éliminer.

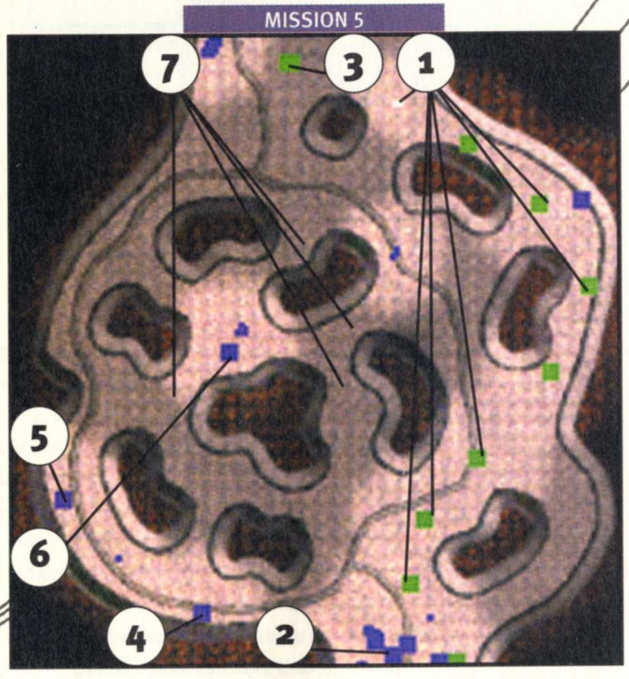
Regroupez vos troupes vers le nord-est **(7)** puis prenez le second Complexe minier **(8)** et descendez ensuite vers le sud. Prenez le contrôle du Bunker **(9)**, détruisez (ou capturez) les Tourelles proches **(10)**, prenez le contrôle du troisième Complexe minier **(11)** et rassemblez vos troupes. Capturez ensuite le deuxième Centre de commandement rebelle **(12)** : ceux-ci sont définitivement éliminés de la carte.

Il ne vous reste plus qu'à prendre le contrôle du Complexe informatique **(13)** avec des Troopers après avoir éliminé les Tourelles qui le défendent. Faites alors sortir Dellis de votre Centre de commandement **(14)** et envoyez-le à l'intérieur du Complexe informatique pour gagner la mission (note : si Dellis ne rentre pas dans le Complexe, c'est sans doute que ce dernier est rempli de Troopers, alors faites-en sortir au moins un pour faire de la place à Dellis).

La base rebelle demandera souvent des renforts


Laissez les créatures indigènes tranquilles

Mission 5 : L'assaut de Ruul, suite



Baie-hangar : vous avez une Navette et une Barge à votre disposition, alors sélectionnez en priorité vos TR-TT les plus expérimentés (ceux avec le plus de barres rouges) et mettez-les à l'intérieur de la Barge. Faites la même chose pour vos Troopers expérimentés en les faisant monter dans la Navette. Mettez ensuite les TR-TT expérimentés dans l'entrepôt (quitte, pour leur faire de la place, à faire ressortir les Troopers que vous avez mis dedans lors de la mission précédente). S'il vous reste des points de commandement, mettez aussi des Troopers (expérimentés si possible). Cliquez ensuite sur "débarquement". La première chose à faire est de sélectionner rapidement Dellis qui se trouve prés du pylône balise dont part le faisceau rouge **(1)** et de le faire rentrer dans le Centre de commandement **(2)** pour le mettre à l'abri pour l'instant. Votre objectif est de placer des balises pour faire une ligne continue de faisceaux qui rejoindra la Tour de communication qui se trouve au nord **(3)**, mais il va d'abord falloir éliminer les Rebelles afin qu'ils ne vous gênent pas.

Tout d'abord il va falloir gagner des points de commandement pour pouvoir augmenter vos forces. Commencez tout d'abord par prendre le contrôle du Bunker à l'ouest **(4)** puis prenez ensuite le contrôle du second Bunker plus à l'ouest **(5)**. Attention, ne laissez pas votre base **(2)** complètement sans défense car les Rebelles l'attaqueront régulièrement : 5 ou 6 TR-TT et quelques troupes suffiront pour la protéger.

Une fois les deux Bunkers pris, explorez toute la carte afin de la nettoyer des forces Rebelles errantes tout en évitant le centre de la carte où se trouve la base des Rebelles **(6)** et les défilés pour y accéder car ils sont remplis de Tourelles **(7)**.

Profitez de cette exploration pour augmenter le nombre de vos troupes (Troopers, TR-TT, TP-TT). Lancez alors une attaque sur le centre de la carte pour détruire les Tourelles puis capturer le Centre de commandement. Attention, la résistance sera grande et vos pertes aussi, alors n'envoyez pas vos troupes d'élite en première ligne : envoyez au contraire les troupes inexpérimentées et pensez à demander régulièrement du renfort.

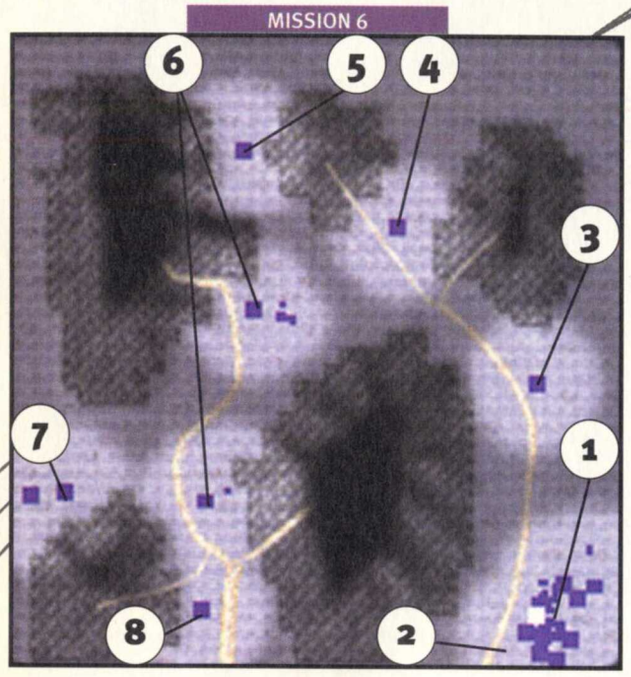
Ne négligez pas vos Troopers : eux seuls peuvent capturer le Centre de commandement ennemi **(7)**. Lorsque les Rebelles sont éliminés et toute la carte sécurisée, faites sortir Dellis de votre Centre de commandement **(2)** puis faites-le planter une chaîne de balise en commençant à partir de la première balise près de votre balise et cela jusqu'à la Tour de communication au nord **(3)**. Attention, Dellis n'a que 20 balises en stock et il ne faut pas trop espacer les balises sinon elles n'arriveront pas à se relier automatiquement (mais ne les plantez pas trop près les unes des autres non plus bien sûr). Lorsque la tour est reliée, vous obtenez la victoire.

Mission 6 : Crise sur Sarapin

Remarque : la carte a une particularité intéressante car des coulées de lave empêcheront de passer la plupart des unités, ce qui vous obligera à faire de grands détours. Prévoyez cette contrainte lorsque vous déplacerez vos troupes !

Comme toujours, la première chose à faire est de mettre Dellis en sécurité à l'intérieur de votre Centre de commandement **(1)**. C'est d'autant plus vrai que,

MISSION 6



dans cette mission, les Rebelles vous attaqueront davantage et surtout par l'ouest. Pour résister, groupez vos forces sur le bord ouest **(2)** de votre base et implantez là des Tourelles (2 anti-infanterie, 2 antivéhicule et 1 antiaérien). Mettez des Troopers dans ces Tourelles : cela leur fera de l'expérience facilement gagnée. Une fois la défense de la base assurée, il est temps de partir à l'assaut pour remplir vos objectifs de mission.

Vous devez en effet capturer tous les Collecteurs d'énergie aux mains des Rebelles. Constituez tout d'abord un escadron avec une dizaine de TR-TT et 3 ou 4 AA-TT (pour les protéger des attaques aériennes des Airspeeders) et envoyez-les aux abords du Collecteur au nord de votre base **(3)**. Une fois la zone sous votre contrôle, envoyez quelques Troopers à l'intérieur du Collecteur pour éliminer les Rebelles, puis envoyez Dellis dans le Collecteur pour qu'il en reprenne le contrôle : vous gagnez un bonus de commandement.
Faites de même avec le Collecteur plus au nord **(4)**. Prenez ensuite la base Rebelle **(5)** avec votre escadron de TR-TT/AA-TT et quelques Troopers. Les Rebelles n'apprécieront pas trop votre manœuvre et tenteront plusieurs offensives sur leur ancienne base : renforcez les défenses à cet endroit avec une Tourelle de chaque type.
Maintenant vous avez deux options : soit prendre les deux Collecteurs qui se trouvent au sud de la base que vous venez de capturer **(6)**, soit éliminer tout de suite la seconde base Rebelle **(7)**. Personnellement je préfère la deuxième option car c'est plus rapide.
Donc, envoyez le gros de vos forces raser cette base **(7)** pour être tranquille. Il ne vous reste plus alors qu'à prendre le contrôle des Collecteurs restants **(6 et 8)** en envoyant à chaque fois des Troopers pour éliminer les occupants puis Dellis pour en reprendre le contrôle. Faites attention tout de même à Dellis : assurez-lui le maximum de sécurité en nettoyant bien toute la carte avant de l'envoyer quelque part (et faites-le accompagner). Remarquez aussi que Dellis peut utiliser les Moto-jets : c'est pratique dans cette mission pour gagner du temps dans ses déplacements.

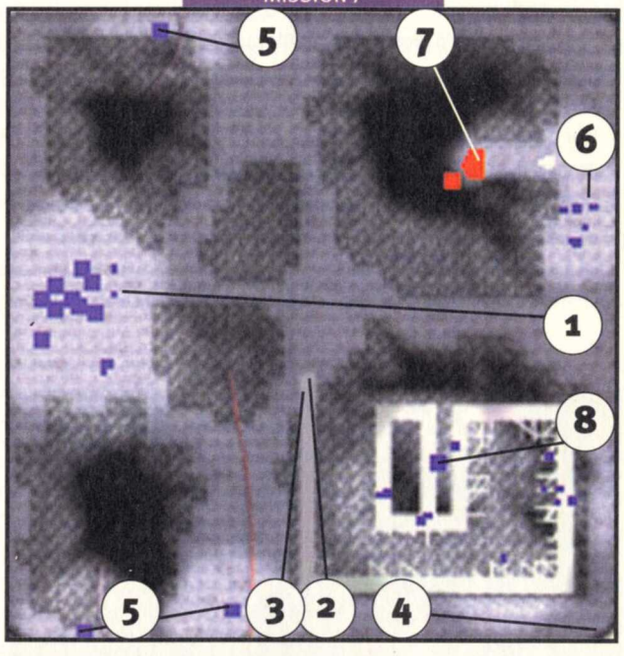
Mission 7 : Crise sur Sarapin, suite

Voilà la première mission un peu difficile car elle est chronométrée, ce qui veut dire qu'il va falloir que vous mettiez en pratique tout ce que vous avez appris jusque-là afin d'agir vite et efficacement. Il faudra en effet

Une course de Moto-jets?

agir simultanément sur trois fronts différents : la protection de votre base avec des Tourelles, la destruction des Rebelles avec un escadron principal et la capture de Collecteurs

MISSION 7



La foreuse à détruire d'urgence

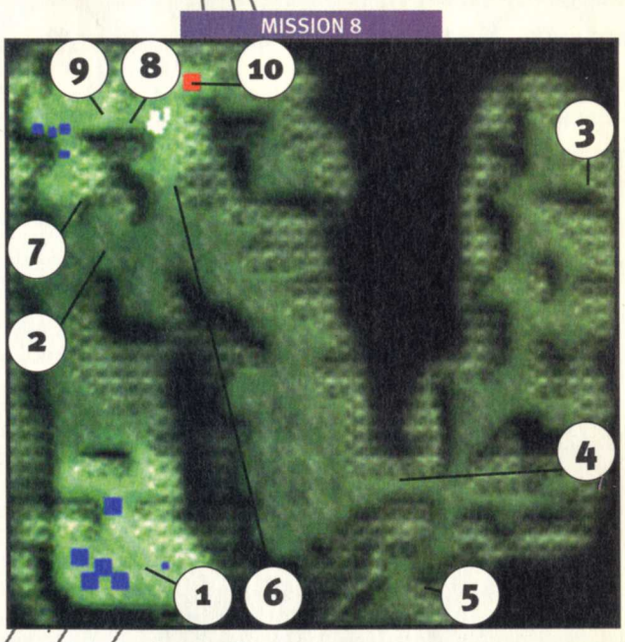
avec un autre groupe de combat.

Notez aussi que c'est la première mission où vous aurez accès au chasseurs Tie : je sais, on a tous envie de jouer avec mais c'est une unité peu puissante et coûteuse, à l'usage bien précis. Évitez-la pour l'instant.
Tout d'abord, mettez ce pauvre Dellis en sécurité. Commandez tout de suite le contrôle de Tourelles et placez ensuite des Tourelles à l'est de votre base **(1)** car vous allez rapidement être attaqué. Installez d'abord une Tourelle antivéhicule puis une Tourelle antiaérienne et enfin une Tourelle anti-infanterie. En attendant d'avoir ces Tourelles, laissez le reste de vos troupes en défense dans la même zone **(1)**. Dès que la première série de Tourelles est construite (il vaut mieux en construire une seconde série par la suite pour améliorer la défense), envoyez un escadron constitué de 10 TR-TT et de 5 AA-TT vers l'est jusqu'au début de la rampe **(2)**. Suivez le passage à côté de la rampe **(3)** pour atteindre des bâtiments Rebelles **(4)** et détruisez-les (surtout la Base d'atterrissage). Vos AA-TT seront précieux car les Rebelles utiliseront un grand nombre d'Airspeeders.
Pendant que ce groupe fait des ravages, constituez un autre groupe d'au moins 6 TR-TT, 2 AA-TT et des Troopers. Utilisez ce groupe pour prendre le contrôle des trois Collecteurs **(5)** : cela vous procurera un bon bonus de commandement.

Lorsque votre premier groupe aura fini de détruire les bâtiments rebelles du sud **(4)**, envoyez-le détruire les autres bâtiments situés au nord-est **(6)** car il y a une seconde Base d'atterrissage rebelle. Attention, ne rentrez pas dans le défilé qui mène à la base Rebelle **(7)** car ce n'est pas une priorité pour l'instant. Ramenez alors votre escadron principal au début de la rampe **(2)** et faites-lui monter cette rampe jusqu'au sommet du cratère où se trouve le bâtiment "Foreuse" **(8)**. Éliminez tous les Rebelles qui se trouvent au sommet puis amenez des Troopers et Dellis à la Foreuse en utilisant la rampe (remarque : faites des Motos-jets et mettez Dellis à bord d'une Moto-jet pour gagner du temps). Tuez alors avec vos Troopers les Rebelles dans la Foreuse **(8)** puis envoyez Dellis à l'intérieur pour qu'il en reprenne le contrôle. Il ne vous reste plus qu'à détruire la base Rebelle **(7)** : massez vos troupes devant le défilé **(6)** et faites table rase de l'ennemi.

Mission 8: Le piège de Yavin IV

Voilà une mission encore plus dure que la précédente car, même si vous avez une base pour demander des renforts, vous n'aurez pas de bâtiments bonus à capturer sur la carte. Il va donc falloir minimiser les pertes et gagner des points de commandement en tuant les Rebelles si vous voulez obtenir des renforts. Commencez à faire vos groupes et à demander des renforts : des TR-TT, des TP-TT (il y a beaucoup d'infanterie à tuer) mais aussi des AA-TT qui seront indispensables car les attaques aériennes seront très nombreuses. Ne faites surtout pas des Tourelles pour défendre votre base **(1)** : vous gaspillerez de précieux points de commandement, car la base ne sera quasiment pas attaquée à part un ou deux assauts de soldats en début de partie que vos unités pourront contenir. En revanche, au cours de la mission, faites un Contrôle auxiliaire afin de réparer vos TR-TT et de les améliorer : ils en auront bien besoin. Formez vos groupes : un groupe de TR-TT, un de TP-TT et un d'AA-TT. Vous devrez bouger ces trois groupes ensemble pour qu'ils se couvrent mutuellement (en fait les AA-TT serviront surtout lors de l'attaque de la base). Le SB-TT sera aussi très important dans cette mission pour gagner mais pour l'instant vous n'en aurez pas besoin : laissez-le près de votre base. Envoyez vos trois groupes au nord **(2)** en détruisant tous les Troopers que vous rencontrerez. Détruisez aussi tous les Chars accessibles car leurs missiles longue portée font très mal (certains Chars seront en revanche hors de portée derrière des collines, alors essayez juste de garder vos distances). Lorsque vous approcherez du point **(2)**, vous recevrez un message de détresse : la navette d'un officier s'est écrasée **(3)**. Avant d'attaquer la base, il va falloir sauver d'abord cet officier en envoyant vos trois groupes près de lui. Progressez lentement en passant par le sud **(4)** car il y aura beaucoup d'infanterie sur votre route : laissez faire le ménage par les TP-TT. Lorsque vous arriverez près de l'officier **(3)**, vous pourrez le diriger. Faites-le monter à bord d'un TR-TT en bon état pour le mettre à l'abri. Il va ensuite falloir amener cet officier à la Navette d'évacuation qui se trouve au sud **(5)**. Là encore, progressez lentement car des troupes de Rebelles tenteront de vous intercepter (mettez les TP-TT en première ligne). Détruisez les Chars près du site d'atterrissage **(5)** en utilisant vos TR-TT, puis faites sortir l'officier du TR-TT et approchez-le de la zone marquée d'une flèche verte. Quand la Navette sera là, mettez-le à bord pour qu'il soit évacué : vous avez rempli le premier objectif.



Regroupez maintenant vos forces (vos trois groupes) pour attaquer la base. Il ne faut surtout pas attaquer brutalement et sans coordination car, sinon, vous courez au désastre : il faudra au contraire bien utiliser les capacités de chaque unité pour triompher.

Deux passages mènent à l'ennemi mais l'un d'eux est trop bien défendu **(6)** pour que vous passiez par là. Empruntez au contraire l'autre passage plus à l'ouest **(7)** mais faites attention aux attaques aériennes : vous devez absolument avoir vos AA-TT à proximité des autres troupes afin qu'ils les défendent efficacement. Il est aussi temps d'amener un SB-TT au nord **(9)** : son canon ionique va en effet affaiblir le bouclier du Générateur de bouclier **(8)** qui protège les bâtiments dans la zone (cliquez sur le Générateur pour voir sa zone de protection). Dès que les boucliers du Générateur ont pris un coup de canon ionique, utilisez vos TR-TT **(9)** pour détruire le Générateur. Détruisez ensuite la Base d'atterrissage juste à côté **(9)**. Pour les Tourelles antivéhicules **(6)** dans l'autre défilé, il vaut mieux envoyer des Troopers pour s'occuper d'elles car ils ne risqueront rien en attaquant ce type de défense. Détruisez ensuite la base Rebelle **(10)** pour gagner.

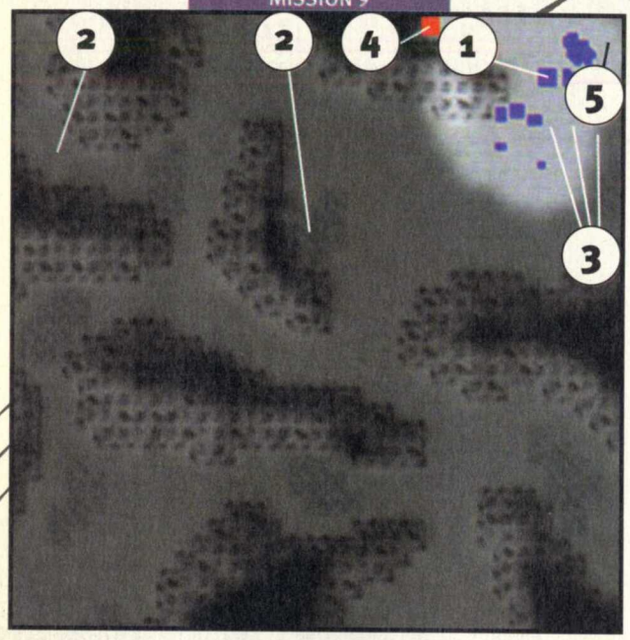
Remarque : avant de détruire la base, essayez d'avoir au moins 2 AA-TT sur le terrain : ils vous seront indispensables pour réussir la mission suivante.

Chapitre II : L'Empire contre-attaque

Mission 9 : La bataille de Hoth

Baie-hangar : embarquez des AA-TT si possible et vos meilleurs Troopers/TP-TT. Pour une fois les TR-TT seront moins importants car vous allez enfin disposer des mythiques TB-TT !!!

MISSION 9



Ça en jette non ?

La mission précédente n'était qu'une répétition pour la bataille de Hoth mais vous avez un avantage : vous avez vu le film. La difficulté de cette mission vient du fait que vous n'avez pas de base : vous ne pourrez donc remplacer aucune troupe et il faudra vraiment limiter les pertes au maximum tout en utilisant les unités aussi bien que possible.

Cette mission n'est pas une sinécure car, non seulement vous devez éviter les pertes mais, en plus, vous aurez Dark Vador sur le dos et il a le don pour les phrases lourdes de menaces (un conseil : ne traînez pas).

Faites des groupes pour chaque type d'unité. Ne négligez pas vos Troopers : non seulement ils seront capables de détruire les Airspeeders mais, en plus, ils seront vitaux pour capturer la base Rebelle **(1)** à la fin de la mission (il ne faut surtout pas la détruire sous peine de défaite).

Lorsque vos groupes sont constitués, progressez rapidement vers la base ennemie **(1)**. Il y aura des Chars sur votre chemin **(2)** : détruisez-les rapidement avec les canons de vos TB-TT (c'est l'arme spéciale de cette unité à laquelle on accède avec la touche "T" ou bien en cliquant sur le bouton correspondant dans l'interface. Notez que les Chars d'assaut Rebelles tireront de très loin grâce à leurs missiles (c'est leur arme spéciale justement) : essayez de repérer sur la carte d'où vient le tir pour réagir immédiatement (une unité qui tire de loin apparaît toujours momentanément sur la mini-carte). Notez aussi que les attaques des Airspeeders seront nombreuses et dangereuses pour vos TB-TT : avec leur câble ils peuvent faire s'effondrer un TB-TT rapidement. Vous devez donc détruire tout Airspeeder en approche et en priorité ceux qui auront lancé un câble sur un TB-TT !

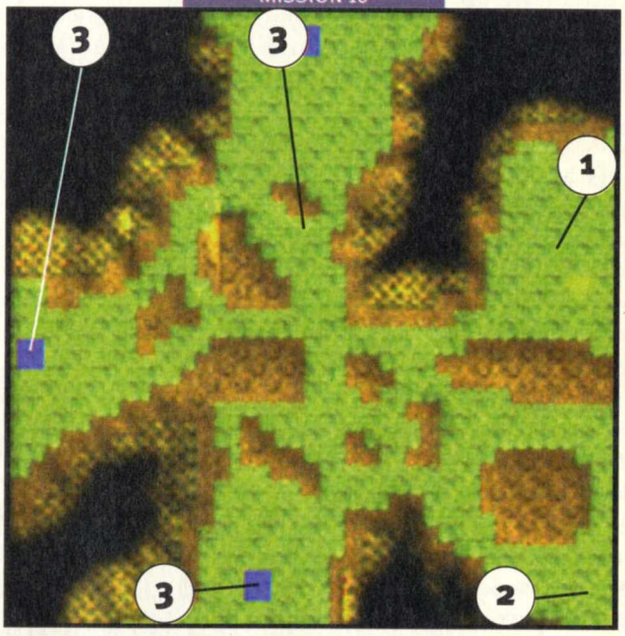
Lorsque vous approcherez de la base, utilisez les canons de vos TB-TT pour détruire les Chars et les Tourelles **(3)** car ce canon fait 1 000 points de dégâts et bien peu d'unités lui résisteront.

Utilisez ensuite les TP-TT pour supprimer tous les soldats aux abords de la base ennemie. Faites bien le nettoyage par le vide puis occupez-vous du Générateur avec vos TB-TT. Détruisez aussi le Canon ionique au nord de la base **(4)**. Dark Vador va alors atterrir près de la base **(5)** avec des Troopers (c'est pourquoi la destruction des Tourelles anti-infanterie **(3)** était si importante) : sélectionnez tous vos Troopers (mais pas Dark Vador !) et faites-les rentrer dans la base **(1)** pour la capturer.

Attention, ne les faites pas rentrer un par un car il se feront massacrer : il faut au contraire les faire rentrer par groupes compacts pour qu'ils aient plus de chance (mais de toute façon vous risquez d'avoir besoin d'utiliser deux groupes d'assaut car les Rebelles dans la base sont des Soldats d'élite et ils disposent d'un Droïde médical). Lorsque la base est capturée, faites rentrer Dark Vador **(5)** à l'intérieur pour gagner la mission (comme toujours, s'il ne peut pas rentrer dans la base c'est qu'elle est déjà pleine : faites sortir d'abord un de vos Troopers pour lui laisser de la place).

Mission 10 : Surprise

MISSION 10



Les arbres sont piégés

Baie-hangar : vous ne pouvez rien embarquer avec vous pour la mission. Mettez tout de même dans l'entrepôt les TB-TT qui ont survécu à la mission 9 : on les utilisera pour la prochaine mission. Cette mission est géniale car vous allez enfin pouvoir faire ce dont vous rêviez depuis longtemps : tuer du Ewok ! Malheureusement, comme dans le film, les Ewoks sont pleins de ressources et vous devrez agir avec beaucoup de précautions pour éviter de vous faire laminer. Une fois sur place **(1)**, commencez lentement l'exploration de la carte vers le sud jusqu'à ce que vous affrontiez quelques Ewoks, ce qui vous permettra de recevoir des renforts. Ouf, c'est une bonne surprise.En revanche, la surprise suivante est plutôt terrible pour vous : toute la forêt est piégée. En effet, de nombreux arbres ont été transformés en pièges ravageurs et il faudra les détruire pour progresser. Selon le type de piège, il faudra utiliser telle ou telle unité.

Tout d'abord, pour reconnaître les arbres piégés, il faut cliquer dessus : si le pointeur souris prend la forme de l'icône boussole, c'est que l'arbre est piégé, et de plus vous obtenez la description du type du piège (dans la fenêtre "unité")

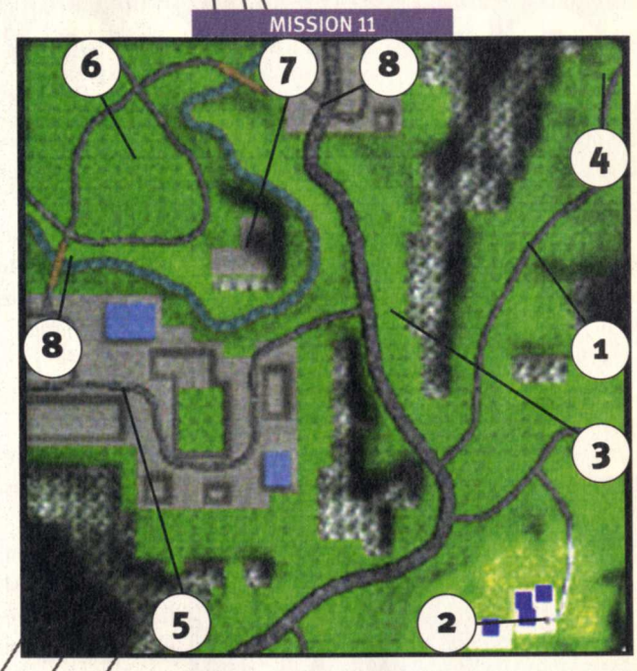
Il y a trois formes de pièges :

- **Les arbres coupés qui s'abattent :** ils détruiront dans leur chute toute unité qui se sera trop approchée. Pour éliminer ce piège vous devez utilisez un seul TR-TT et le faire tirer sur l'arbre : le laser du TR-TT possède une grande portée et vous garderez donc une distance de sécurité d'où le TR-TT ne risquera rien. Je vous conseille d'utiliser un seul TR-TT à chaque fois que vous rencontrerez cette forme de piège car, si vous utilisez plusieurs TR-TT, l'un d'eux risque de déclencher le piège lors de ses déplacements.
- **Les câbles tendus entre deux arbres :** ce piège a pour but de détruire les Moto-jets qui passent entre (mais pas les pilotes qui redeviendront des fantassins). Cela ne paraît pas très grave mais pourtant les Moto-jets sont importantes pour cette mission car c'est une unité de reconnaissance qui a le rayon de vision le plus large, ce qui vous permettra de repérer plus facilement les pièges et les ennemis. Pour détruire ce type de piège, vous pouvez utiliser les Troopers mais aussi les TR-TT.
- **Les troncs marteau-pilon :** ces troncs écraseront tout TR-TT qui passera entre les arbres où ils sont accrochés. Vous pouvez détruire ce piège avec des Troopers ou des TR-TT (car ils tireront sur les arbres à distance de sécurité).

Comme vous le voyez, la forêt est très dangereuse et vous devrez progresser lentement en vérifiant chaque arbre sur votre route pour ne pas tomber dans un piège. D'ailleurs, je vous conseille de faire une sauvegarde après chaque piège détruit et de reprendre une sauvegarde si vous perdez une troupe à cause d'un piège (vous avez trop peu de troupes pour en perdre bêtement alors qu'elles auront aussi des combats à faire).
Vous pouvez aussi voir le bon côté de ces pièges : leur destruction donnera beaucoup d'expérience à vos troupes qui finiront la mission avec un niveau "Élite" (si elles survivent, bien sûr).
Il est temps de commencer la mission : détruisez le premier camp Ewok au sud **(2)**. Vous devez utiliser vos troupes ainsi : les TR-TT contre les Catapultes et les Ewoks éloignés, les Troopers contre les Delta-planes et les Ewoks qui se sont approchés.
Détruisez ensuite les trois autres villages **(3)** : vous aurez ainsi exploré les trois zones potentielles de construction **(3)**.
Un site sera alors choisi (il sera indiqué sur la carte) : il vous suffira d'y amener vos troupes pour gagner.

Mission 11 : Le massacre d'Abridon

Baie-hangar : prenez deux TB-TT si vous en avez (sinon des TR-TT) et vos meilleurs Troopers.
Juste après avoir débarqué **(1)**, déployez votre Artillerie mobile car quelques soldats descendront des collines pour vous attaquer. Organisez ensuite vos forces et ne perdez pas de temps en explorant la carte car votre premier objectif est de reconquérir votre base **(2)** afin de pouvoir créer une force armée plus puissante pour écraser la rébellion. Suivez donc la route vers le sud en éliminant tout ennemi que vous rencontrerez mais, surtout, laissez vos Troopers en arrière car ils vous seront nécessaires pour recapturer votre base.
Après avoir détruit les Rebelles qui défendent l'accès à votre base, recapturez votre Centre de commandement **(2)** ainsi que l'Hôpital qui se trouve à côté. Vous ne devez pas perdre de temps car les Rebelles vont lancer des assauts continus et puissants. Vous devez donc d'abord défendre votre base efficacement, ce qui vous permettra en outre d'accumuler des points de commandement pour obtenir d'autres troupes. Faites des défenses diversifiées car



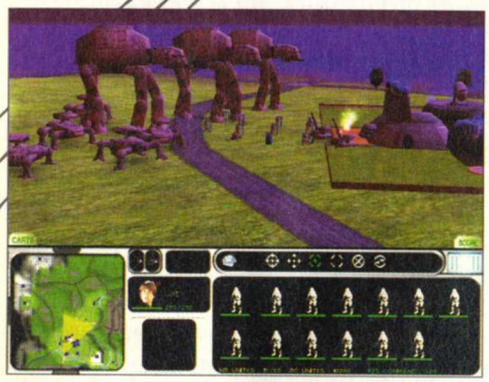
l'ennemi utilisera aussi bien des blindés que des soldats ou des unités volantes (Airspeeders et Y-Wings !!!).
Vous pouvez construire des Tourelles (des trois types), mais orientez-vous rapidement vers les unités mobiles (TB-TT, AA-TT, TR-TT, TP-TT et Artillerie mobile), car vous devrez passer à l'offensive dès que vous serez prêt.

Vous devez en fait constituer deux forces armées : l'une qui continuera de défendre la base et l'autre qui partira à l'assaut. Le groupe d'assaut doit avoir au moins 4 TB-TT, 3 Artilleries mobiles, 5 AA-TT et 6 TR-TT. Le groupe de défense sera quant à lui constitué d'au moins 2 TB-TT, 3 AA-TT, 4 TR-TT et 4 TP-TT. Ce second groupe servira aussi de "stock" pour remplacer les pertes du groupe d'assaut, en attendant que vous soyez livré lorsque vous passerez des commandes de renfort. Envoyez alors le groupe d'assaut détruire la base rebelle au nord **(3)** en suivant la route. La base Rebelle est protégée par un Générateur de bouclier mais ce n'est pas votre priorité : détruisez d'abord toutes les Tourelles et les Blindés qui seront en première ligne (le canon des TB-TT fera des merveilles). Méfiez-vous des attaques aériennes : vos AA-TT doivent être toujours en soutien (c'est-à-dire à côté) et si vous avez des pertes, il faudra les remplacer rapidement. Si vous faites un assaut massif et continu, les Rebelles n'ont aucune chance. Une fois la base détruite ainsi que tous ses bâtiments annexes (il y a une Base d'atterrissage au-dessus d'elle), vous pouvez souffler : le plus gros du travail est fait. Ne vous endormez pas cependant sur vos lauriers car il reste beaucoup d'adversaires sur la carte. Vous pouvez déjà détruire (avec vos TB-TT et quelques TP-TT) les chars Rebelles qui se trouvent au nord-est **(4)** : cela vous fera gagner d'autres points de commandement. Il y a aussi des forces rebelles dans la ville à l'ouest **(5)**. Il vous reste maintenant à éliminer les forces dans les jardins d'Abridon **(6)** et à reprendre le contrôle du Centre gouvernemental **(7)**. Les forces dans le jardin sont nombreuses et puissantes : attaquez en force avec toute votre armée pour limiter vos pertes.

Détruisez enfin les Tourelles qui protègent le Centre gouvernemental **(7)** puis envoyez des Troopers dans l'immeuble pour le capturer : la mission est un succès.

*Remarque : le terrain est miné à divers endroits (certains carrefours et ponts **(8)**) mais je n'ai trouvé aucune méthode "propre" pour enlever les mines. La seule technique que j'ai trouvée, c'est d'envoyer un Trooper au massacre (pas en début de mission !!!) ou bien un blindé, quitte à le faire réparer ensuite.*

Mission 12 : Le massacre d'Abridon, suite



Baie-hangar : prenez des TB-TT si possible.

La mission commence moins dramatiquement que précédemment puisque vous avez un Centre de commandement **(1)** et des troupes nombreuses. Votre premier objectif est de détruire la base Rebelle au nord **(2)**, ce qui ne sera pas très dur avec un groupe important composé de 4 TB-TT, 6 TR-TT, 5 TP-TT et 6 AA-TT (les assauts aériens seront nombreux). En revanche, vous ne devez absolument pas utiliser d'Artillerie mobile quand vous attaquerez les positions rebelles car vous risqueriez de tuer des Dignitaires dans les explosions, ce qui vous empêcherait d'accomplir vos objectifs principaux !!!

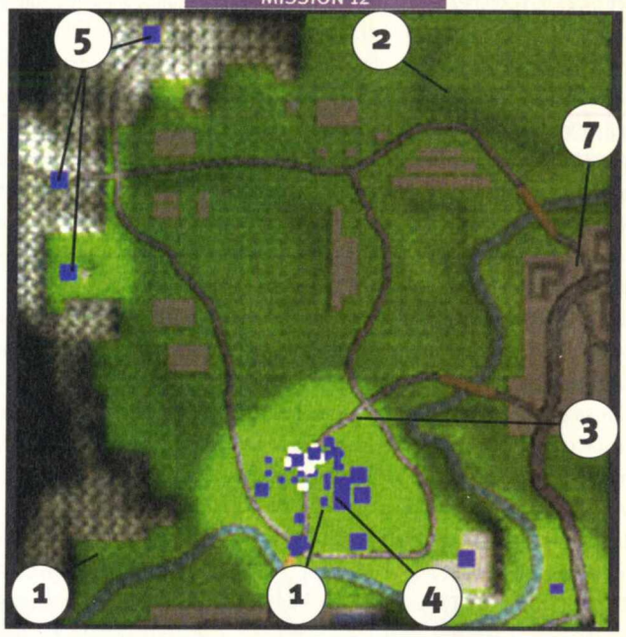
Ne négligez pas cependant la défense de votre base car l'ennemi enverra souvent des soldats et des blindés par l'est **(3)**. Comme vous l'avez compris, il va donc falloir d'abord attendre les attaques ennemies pour accumuler des points de commandement afin d'obtenir des renforts qui vous permettront de passer à l'attaque. Lorsque vous êtes prêt, rasez la base des Rebelles **(2)**. Attention, au milieu des troupes Rebelles, vous verrez parfois un Dignitaire (ils apparaissent en jaune sur la carte) : il ne faut absolument pas les tuer. Encadrez-le au contraire par une de vos unités (un Trooper par exemple) et ramenez-le sur la plate-forme carcérale **(4)** pour qu'il soit transféré à bord de la Navette (faites-le entrer dans le bâtiment).

Quand la base Rebelle sera détruite, le reste ne sera plus qu'une chasse aux Dignitaires et à l'élimination des Rebelles égarés sur la carte. En effet, les Dignitaires sont cachés un peu partout sur la carte et vous devrez patrouiller dans tous les sens pour les retrouver. C'est assez fastidieux car, de plus, les Dignitaires peuvent se déplacer d'un point à un autre (les Dignitaires semblent tout de même se trouver près des anciennes positions rebelles, près des Bunkers **(5)** et dans l'extrême coin nord-est de la carte). Utilisez des Motojets pour couvrir rapidement la carte afin de mettre la main sur eux.

Au passage, vous verrez trois Bunkers **(5)** que vous pouvez capturer. Il y a aussi un groupe de Fonceurs au sud-ouest **(6)** : ne vous en approchez pas car c'est un piège (tout explosera à proximité).

Quand vous aurez trouvé les 4 premiers dignitaires et capturé les Bunkers, vous apprendrez que le 5e Dignitaire est en fait Luke Skywalker. Là encore vous devez partir à sa recherche (personnellement je l'ai trouvé dans la ville à l'est **(7)**). Luke étant un chevalier Jedi, vous aurez du mal à lui faire suivre vos troupes : il faudra l'entourer d'au moins 6 ou 7 Troopers pour qu'il les suive sans résister (sinon il utilisera son pouvoir de persuasion et s'échappera à chaque fois).

MISSION 12



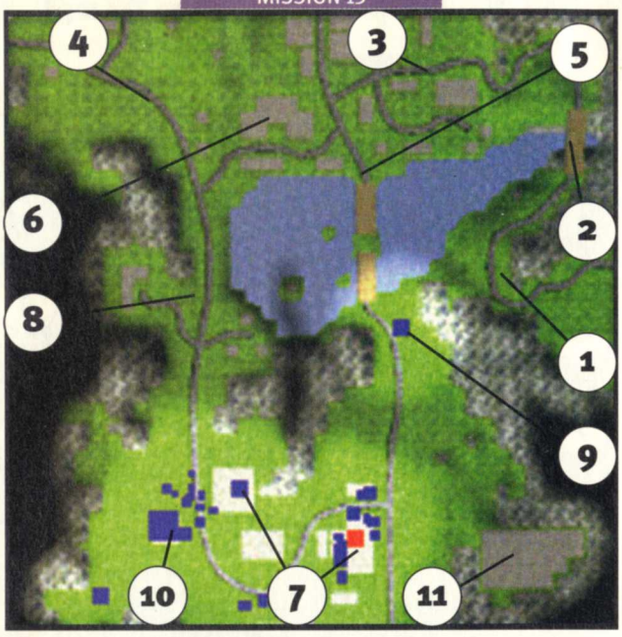
La mission prend fin quand les 4 Dignitaires et Luke sont à bord de la navette de la Plate-forme carcérale **(4)**.

Mission 13 : Le massacre d'Abridon, fin

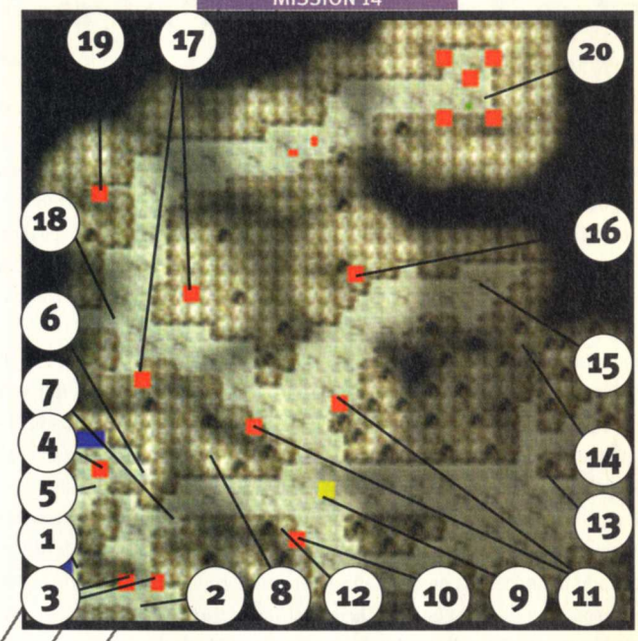
Détruisez tout de suite les Soldats qui approcheront **(1)** et commandez grâce au SB-TT plusieurs AA-TT (faites-les livrer près de votre zone de départ). Les AA-TT sont importants car les prochaines attaques seront aériennes et votre SB-TT ne fera pas long feu si vous n'avez pas plusieurs AA-TT en protection (essayez d'en avoir toujours 5 ou 6 au cours de la mission). Notez au passage que le SB-TT ne peut se déplacer pendant toute la durée de la livraison (jusqu'au retour en orbite du véhicule de livraison) : cela peut parfois se révéler très gênant alors soyez vigilant ! Progressez vers le pont **(2)** en suivant la route et continuez d'utiliser le SB-TT pour commander des troupes en fonction des points de commandement que vous obtiendrez grâce à vos victoires au combat. Il vous faudra d'abord des TB-TT et surtout des TR-TT (au moins 8) car dès que vous aurez traversé le pont pour rejoindre la zone au nord **(3)**, vous devrez détruire le TB-TT du traître Tulon **(4)**. Il est impératif de détruire rapidement ce TB-TT sinon vous perdrez la mission : envoyez directement vos TR-TT dessus et vérifiez bien qu'ils l'attaquent. Vous perdrez sûrement tous vos TR-TT dans la manœuvre mais c'est préférable à une défaite certaine si le TB-TT rejoint les Rebelles ! Pendant ce temps, le SB-TT **(3)** doit être défendu des assauts qui viendront du sud **(5)** et de l'ouest **(6)**. Utilisez pour cela des AA-TT, des SB-TT et des TP-TT. Utilisez le canon des SB-TT pour vous débarrasser rapidement des unités de blindés les plus grosses.

Tenez alors cette position et accroissez vos forces en faisant des commandes régulières grâce au SB-TT. Vous devrez en effet détruire la grande base rebelle au sud qui est composée de deux Centres de commandement **(7)**, deux Générateurs de boucliers, de nombreuses Tourelles... Il faudra diviser vos forces en deux :

MISSION 13



MISSION 14



Le TB-TT du traître à détruire

un groupe composé de 3 TB-TT, 4 AA-TT et 4 TP-TT pour défendre le SB-TT **(3)** et un autre groupe (au moins 4 TB-TT, 4 AA-TT et autant de TP-TT) pour attaquer la base rebelle. Pour votre attaque, passez par la route à l'ouest **(8)** car le passage est un peu moins étroit que les ponts **(5)** et vos TB-TT seront plus à l'aise.

Votre premier groupe d'assaut n'arrivera sûrement pas du premier coup à détruire la base ennemie, mais vous devez faire suffisamment de dégâts dans les défenses des Rebelles pour avoir assez de points pour remplacer les pertes (et votre deuxième assaut sera victorieux). Il est possible de capturer le Bunker au sud du pont **(9)** ainsi que les bâtiments de la base Rebelle et les containers **(10)** : vous gagnerez pas mal de bonus de commandement.

Lorsque vous aurez détruit/capturé la base Rebelle, vous allez assister à un massacre **(11)** qui vous ouvrira les yeux sur l'Empire et sa façon d'agir.

MISSION 14 : L'ÉVASION DE KALAAN

Cette mission paraît terriblement dure mais, en fait, elle est très facile car vous allez découvrir toute la puissance des Troopers. Prenez tout d'abord le contrôle des Troopers "jaunes" autour de vous **(1)** : ce sont des soldats d'élite fidèles qui ne vous trahiront pas. Les Troopers bleus qui patrouillent ainsi que le TR-TT seront en revanche vos ennemis mais ne les attaquez pas pour l'instant (ils vous laisseront tranquille). Approchez-vous ensuite du SB-TT **(2)** mais ne faites pas rentrer Brenn dedans. Capturez plutôt les deux Tourelles **(3)** en envoyant deux Troopers à chaque fois. Laissez Brenn près du SB-TT et amenez tous les autres Troopers au Centre de commandement au nord-ouest **(4)**. Capturez le Centre en y faisant rentrer 6 Troopers : vous libérez ainsi Luke Skywalker qui se retrouve dehors **(5)**.

Luke vous sera d'une grande utilité car son pouvoir Jedi de Balayage (touche "T") vous servira à repérer des zones à distance. De plus Luke fera merveille pour capturer des Tourelles (mais n'abusez pas trop de lui car, s'il meurt, vous perdez la mission bien sûr).

Utilisez les tourelles pour vous défendre

Amenez ensuite vos Troopers près de l'Infanterie mobile **(6)** à côté du Centre de commandement et réunissez-les en un seul groupe si ce n'est déjà fait. Attendez que les deux Troopers qui patrouillent soient juste à côté de vous **(6)** pour les tuer (concentrez vos tirs sur un Trooper à chaque fois). Détruisez ensuite immédiatement l'Infanterie mobile **(6)** avant qu'elle ne se mette en position de tir. L'alerte est donnée mais ce n'est pas grave : c'est tout simplement inévitable.

Pendant ce temps le TR-TT qui patrouillait est arrivé à proximité de vos hommes mais il est en train d'attaquer le Centre de commandement que vous avez capturé **(4)** : tragique erreur pour lui car vous pouvez ainsi utiliser sans risque tous vos Troopers pour le détruire. Mettez alors Brenn dans le SB-TT pour en prendre le contrôle. Amenez vos Troopers au croisement **(7)** et tuez rapidement les deux Troopers qui patrouillent (concentrez les tirs de tout votre groupe sur eux). Faites alors suivre le SB-TT et Luke.

Avancez lentement vers l'est dans le défilé jusqu'à ce que vous receviez un message des Rebelles **(8)** qui vous promettent des renforts **(9)** Kalaanites (Troopers lourds ou simples Troopers).

Stoppez alors tout de suite le SB-TT **(8)** et envoyez vos Troopers vers l'est pour capturer la Tourelle antivéhicule **(10)** qui garde la sortie du défilé : le SB-TT pourra maintenant passer sans danger, pourvu que vous ne vous approchiez pas trop du nord du passage défendu par d'autres Tourelles **(11)**. Mais pour l'instant laissez le SB-TT où il se trouve ainsi que Luke.

Approchez vos Troopers des Kalaanites **(9)** pour les recruter, puis formez un seul groupe de tous vos soldats et ramenez-les sur les collines derrière la Tourelle que vous venez de capturer **(12)**. Attendez (environ 2 minutes) jusqu'à ce que deux TR-TT et des Troopers apparaissent. Laissez votre Tourelle **(12)** s'occuper automatiquement des TR-TT et utilisez vos Troopers pour tuer les soldats restants (attention, il ne faut absolument pas que l'un de ces Troopers ennemis reprenne le contrôle de votre Tourelle !!!).

Si vous avez bien suivi mes conseils jusqu'ici, vous ne devez avoir perdu aucune troupe (mais pour les blessures, il faudra engager un bataillon d'infirmières...). Une fois cette patrouille de TR-TT détruite, vous pouvez envoyer vos Troopers vers l'ouest pour récupérer d'autres soldats Kalaanites **(13)** et même un TR-TT (ça rassure un peu, non ?). En fait ce TR-TT n'est pas vraiment nécessaire comme vous le verrez. Prenez quelques Kalaanites et faites-les marcher vers le nord-ouest à travers les collines **(14)** pour qu'ils recrutent d'autres compatriotes près d'un bâtiment en ruine **(15)**.

Ramenez ce petit groupe vers le reste de vos forces **(13)** en retraversant les collines au sud **(15)**. Allez ensuite capturer les deux Tourelles du passage nord **(11)** mais, cette fois-ci, restez à l'intérieur des Tourelles afin de tuer les Troopers et TR-TT qui s'approcheront au cours de leur patrouille. Il y a une Tourelle plus au nord **(16)** mais sa capture est inutile car vous n'aurez pas à passer près d'elle.

Suivez le défilé vers l'ouest avec vos Troopers uniquement et faites capturer simultanément les deux Tourelles suivantes **(17)**. Amenez alors l'ensemble de vos forces près des ruines à l'ouest **(18)** afin de recruter encore des Kalaanites et un TR-TT (là encore, ce TR-TT est un grand luxe dont vous pourrez vous passer).

Attendez dans les Tourelles qu'une nouvelle patrouille de l'empire passe pour la détruire (évitez absolument que les Tourelles soient reprises par l'ennemi). Capturez ensuite la Tourelle au nord **(19)**. Vous voilà donc avec deux TR-TT, une vingtaine de soldats, un SB-TT et un Jedi : pas mal pour un général qui croupissait en prison il y a moins d'un quart d'heure.

Eh bien ! Vous avez gagné la mission car il n'y a plus d'obstacle entre vous et le point d'évacuation **(20)** près de la base Rebelle. Il suffit d'y amener Luke et le SB-TT et ce sera la victoire !

MISSION15 : RETOUR SUR RUUL

Baie-hangar : vous voilà donc aux commandes des forces Rebelles et dans leur baie-hangar qui fonctionnent de la même façon que celles de l'Empire. C'est une bonne surprise puisque vous allez pouvoir essayer les unités Rebelles, mais vous pouvez dire adieu aux unités impériales d'élite que vous aviez stockées. D'ailleurs, vous pouvez tout de suite cliquer sur le bouton "Débarquement" car vous n'avez aucune troupe supplémentaire à emmener.

Cette mission demande beaucoup de coordination et de vitesse : si vous traînez, vous perdrez ! Si vous prenez le mauvais chemin, vous perdrez ! Si vous attaquez des objectifs secondaires, vous perdrez ! Selon moi, c'est d'ailleurs une des missions les plus dures de toute la campagne.

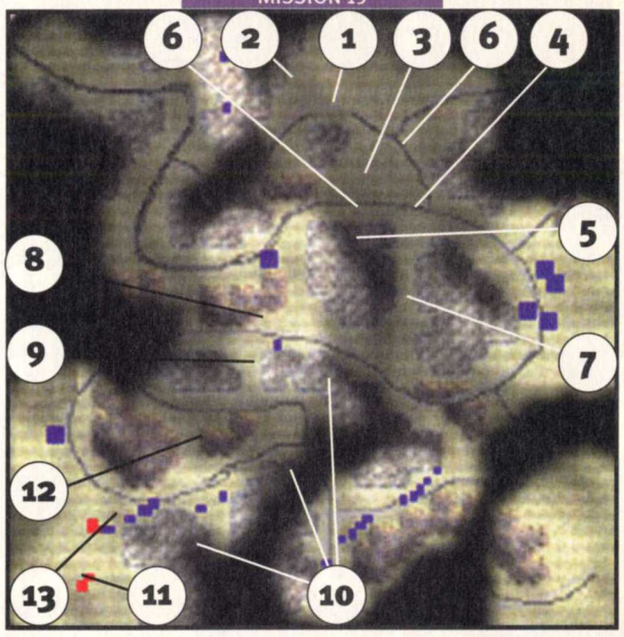
Mais non, ne paniquez pas, on va y arriver ensemble (et puis vous pourrez toujours faire des sauvegardes pour vous aider) ! Le truc à bien comprendre pour cette mission, c'est la spécificité de vos hommes : les Troopers lourds devront s'occuper des TR-TT/TP-TT, tandis que les Soldats se chargeront des Troopers (faites des groupes spécifiques) : si vous arrivez à diriger vos troupes ainsi pour qu'elles fonctionnent à 100 % de leur potentiel, vous aurez fait un grand pas vers la victoire.

L'autre subtilité à comprendre, c'est que le SB-TT ne pourra pas bouger tant qu'une commande sera en cours (et jusqu'à ce que la Navette de livraison soit revenue en orbite) : il faudra donc faire très attention au moment où vous passerez vos commandes pour ne pas vous retrouver le pantalon sur les genoux avec les Troopers qui s'approchent.

Sélectionnez toute votre infanterie **(1)** en un seul groupe (pour l'instant afin de ne pas perdre de temps) et amenez-la près de la maison (le "gîte") ruulienne à l'ouest **(2)** afin qu'elle recrute les deux membres de la guérilla (intégrez-les au groupe de Soldats.)

Amenez ensuite tout le monde au croisement sud-est **(3)** et attendez là : des Troopers vous attaqueront par l'est **(4)** : tuez-les pour gagner des points de commandement. Utilisez ces points pour commander de l'infanterie (pour moitié Soldats et pour moitié Troopers lourds). Pendant ce temps, envoyez un Soldat récupérer les membres de la guérilla sur la colline **(5)** et utilisez le Droïde médical pour soigner les blessés.

MISSION 15



Grâce à la tourelle, vous détruirez le reste de l'escorte

Les derniers 100 mètres seront les plus durs

Un premier détachement va alors arriver par l'ouest sur la route **(6)** : tuez-le pour libérer le leader ruulien. Placez votre infanterie à côté de ce leader pour en prendre le contrôle et envoyez-le seul dans la maison ruulienne au nord **(2)** : cela vous fera encore gagner des points de commandement supplémentaires. Tuez aussi le second groupe de Troopers qui vous attaquera par l'est. Éloignez alors un peu votre groupe vers le nord **(6)** et attendez là le détachement principal qui escorte Beri Tulon (profitez-en pour commander encore de l'infanterie).

Vous ne pouvez pas attaquer cette escorte impériale de front car elle est trop puissante. En revanche, vous pouvez considérablement l'affaiblir : en passant, certaines unités de l'escorte vous repéreront et vous attaqueront isolément (provoquez-les si nécessaire pour les détacher de l'escorte). Vous devez

détruire ainsi 70 à 90 % de l'escorte et n'avoir quasiment aucune perte. Ne vous inquiétez pas : on retrouvera Beri Tulon plus tard.

Prenez tout de suite après le défilé au sud **(7)** avec l'ensemble de vos unités (SB-TT et Aero-transport compris). Suivez la route vers l'ouest, détruisez le TP-TT et les soldats puis prenez le contrôle de la Tourelle **(8)**. Amenez votre SB-TT et l'Aéro-transport à travers la faille **(9)** pour qu'ils se retrouvent sur l'autre route. Commandez de là d'autres fantassins (toujours moitié Soldats/moitié Troopers lourds). Ce qui reste de l'escorte de Beri Tulon va arriver par la route **(8)**. Éliminez-la et libérez Tulon (il faut l'approcher pour en prendre le contrôle).

À partir de maintenant, les forces de l'Empire vont se déchaîner sur vous et vous ne pourrez plus résister très longtemps. Il va falloir fuir avec le SB-TT et Tulon en laissant peu à peu des troupes derrière vous pour retenir l'ennemi. Cependant ne laissez pas ces troupes livrées totalement à elles-mêmes : continuez à les contrôler pour qu'elles soient efficaces le plus longtemps possible. Attention, il faut quand même que votre infanterie essaye de rester le plus longtemps possible près du SB-TT pour le défendre : faites à chaque fois un tir de barrage pour tuer les adversaires trop proches, puis faites progresser votre infanterie vers le SB-TT et répétez cette manœuvre.

Tulon a un avantage : il peut traverser les collines **(10)** afin d'éviter l'ennemi. Le SB-TT a aussi un avantage : il a une certaine résistance et vous pourrez lui faire endurer quelque temps une petite attaque. C'est pratique car le site de décollage **(11)** que vous devez rallier est gardé par quelques troupes : envoyez le SB-TT par le chemin le plus direct à travers l'autre faille **(12)** et, dès qu'il sera attaqué, commandez des Troopers lourds et 2 Soldats pour le défendre. Dans le même temps, profitez de cette diversion pour amener Tulon sur le site de décollage en passant à travers les collines **(10)**.

Profitez de la diversion causée par les troupes que vous aurez commandées pour amener enfin le SB-TT sur le site dès que vous en reprendrez le contrôle (pendant ce temps vos troupes doivent continuer à défendre le SB-TT).

Vous devrez avoir un vrai talent de tacticien en fin de mission car il faudra que vous sentiez le moment où le SB-TT ne doit plus attendre l'infanterie qui le protège, mais au contraire rejoindre au plus vite le site de départ. Il faudra aussi déterminer le moment où des renforts de dernière minute seront à commander pour procurer au SB-TT sa chance de fuite (c'est environ vers l'entrée de la plaine du site **(13)**).

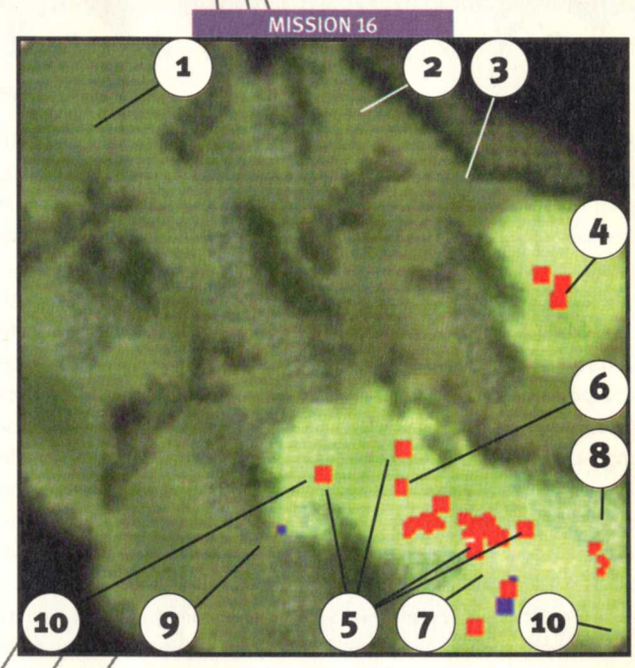
Mission 16 : Retour sur Ruul, suite

Baie-hangar : recrutez simplement l'infanterie (expérimentée) qui a survécu à la mission précédente (car ce sont des chanceux).

Cette mission va encore vous faire découvrir toute la puissance de l'infanterie car c'est tout ce que vous aurez à votre disposition, avec bien sûr le SB-TT **(1)** pour demander du renfort. Mettez tout de suite Tulon et le Droïde médical dans le SB-TT pour qu'ils soient protégés.

Vous allez être attaqué régulièrement par des TP-TT qui seront largués d'un point à l'est **(2)**. Des Troopers vous attaqueront aussi simultanément (ils viendront par le sud). Pour l'instant vos forces ne sont pas assez puissantes mais, si vous les regroupez, elles pourront résister sans problème à ces attaques.

Pour cela, faites deux groupes distincts : un groupe de Soldats qui s'occupera de l'infanterie et un groupe de Troopers lourds qui s'occupera des TP-TT. Profitez des accalmies entre chaque attaque pour soigner vos troupes grâce au Droïde médical et commandez aussi d'autres troupes (Soldats/Troopers lourds). En résistant ainsi aux assauts répétés des Impériaux et en soignant vos troupes, vous finirez par avoir une cinquantaine d'hommes qui commenceront même à devenir expérimentés. Pensez à regrouper vos nouvelles recrues en groupes distincts pour réagir plus vite en plein combat. Il sera temps alors de passer à l'attaque.



Vous devez progresser lentement : attendez d'avoir résisté à une attaque impériale pour avancer sur quelques centaines de mètres puis regroupez vos forces, soignez-les et attendez la prochaine attaque impériale avant de repartir. Le SB-TT doit suivre votre armée de très près car il ne doit absolument pas être détruit.

Lors de votre progression, vous verrez souvent des Soldats en "jaune" près des maisons ou sur les collines : ce sont des membres de la Guérilla que vous pouvez recruter si vous les approchez. Vous devez diriger votre armée vers l'est, au-dessus de la petite base impériale **(3)**. Attendez encore une attaque des TR-TT impériaux, soignez vos hommes, puis déclenchez l'assaut de la base impériale **(4)** avec **TOUS** vos hommes. Il faut que vos Soldats prennent le contrôle des Tourelles tandis que les Troopers lourds se chargeront d'éliminer les unités en défense. Utilisez ensuite vos Soldats pour capturer tous les autres bâtiments. Dans le même temps, vous pouvez utiliser le SB-TT pour commander des troupes fraîches mais vos pertes ne seront pas très lourdes (le truc pour capturer la base c'est vraiment d'attaquer en masse et de détruire les troupes rapidement en utilisant les touches de groupes pour réagir vite).

Une fois la base capturée **(4)**, faites sortir les soldats qui sont dans les bâtiments car l'Empire ne lancera pas d'assaut pour reprendre ses positions. Soignez tout le monde et revérifiez vos groupes (un soldat qui rentre dans un bâtiment est toujours exclu du groupe). Vous devez avoir plus de 55 hommes sous votre contrôle.

Allez vers le sud-ouest en déplaçant encore votre armée de manière bien compacte et capturez toutes les Tourelles **(5)** qui protègent le Complexe scientifique **(6)**. Capturez d'abord les Tourelles qui sont au sud et laissez le gros de vos troupes là tandis qu'une partie de vos hommes s'occupera des Tourelles au nord. Notez que la capture des Tourelles est bien plus rapide que leur destruction. Là encore, il faut bien diriger vos troupes pour qu'elles soient efficaces. La capture des Tourelles vous donnera de plus un gros avantage : non seulement elles vous permettront d'éliminer tout de suite les troupes qu'enverra immédiatement la seconde base impériale **(7)**, mais de plus elles serviront à la fin de la mission pour défendre le Complexe.

Vous devez alors soigner rapidement vos troupes, commander des soldats pour remplacer les pertes, reconstituer vos groupes puis, enfin, attaquer la seconde base impériale au sud **(7)**. Là encore, il faut capturer les Tourelles en défense grâce à une partie de vos hommes pendant que l'autre partie s'occupera des troupes en garde.

Lorsque la seconde base impériale est capturée, vous avez fait 90 % du travail. Envoyez des hommes dans le Complexe informatique **(6)** pour le capturer puis faites les sortir et soignez-les. Cependant ne faites pas tout de suite rentrer Tulon dans le Complexe.

Reconstituez tout d'abord votre armée en soignant tout le monde et en commandant le maximum de troupes disponibles pour atteindre la limite de 60 unités. Repérez les Moto-jets à l'est **(8)** de la base pour gagner quelques points de commandement.

Faites ensuite traverser à votre armée les collines à l'ouest pour découvrir des TR-TT abandonnés **(9)** afin de les récupérer (vous devez amener votre armée car certains TR-TT seront pilotés et vous attaqueront).

Regroupez alors vos forces près du Complexe informatique **(6)** et faites rentrer Tulon à l'intérieur. Vous devrez alors protéger le Complexe pendant environ 4 minutes, le temps que Tulon trouve les coordonnées de l'usine.

Pendant ce temps les impériaux attaqueront par le sud-est **(10)** et le sud-ouest **(10)** mais avec vos 60 hommes (et plus même) et les Tourelles que vous avez capturées, vous ne devriez avoir aucun problème à résister pendant ce délai.

Remarque : pas la peine de laisser des hommes dans les bâtiments des deux bases impériales capturées, car ils seront plus utiles à côté du Complexe quand les Impériaux attaqueront.

Chapitre III : Le retour du Jedi

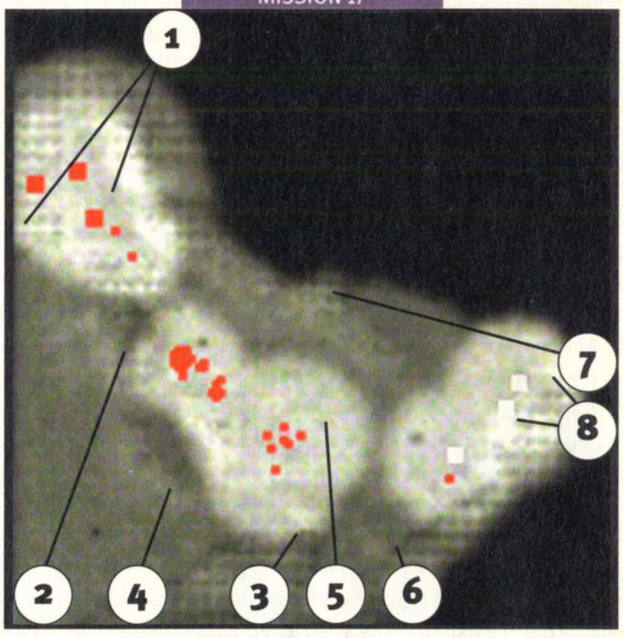
Mission 17 : La capture du blindé

Baie-hangar : sélectionnez vos Troopers lourds expérimentés qui ont survécu à la mission précédente. Prenez aussi les TR-TT si vous en avez.

Au début, j'ai bien cru cette mission impossible : quoi qu'on fasse, les troupes se font laminer quand elles approchent les positions impériales qui sont très bien défendues, d'autant plus que vous n'avez principalement que de l'infanterie à votre disposition. Pourtant, les défenses ennemies ont une faille et, dès que vous l'exploiterez, la mission deviendra soudainement enfantine.

Construisez tout de suite 6 Y-Wings : ils joueront avec les Clandestins un rôle important dans cette mission. Utilisez immédiatement les Y-wings pour détruire les deux Droïdes sondes **(1)** qui viendront inspecter votre base. Pensez à faire recharger en bombes les Y-wings en les faisant atterrir sur la Base aérienne. Faites aussi quelques troupes supplémentaires.

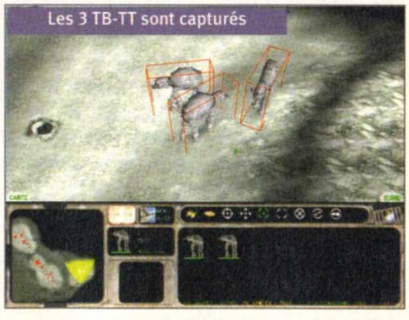
MISSION 17



Le point faible des défenses

Vous serez attaqué une seule fois par le sud-ouest **(2)**, mais votre infanterie ne doit absolument pas intervenir car elle se ferait massacrer par les Batteries mobiles impériales qui sont en arrière ligne (même les fameux Clandestins n'ont aucune chance car ce n'est pas leur fonction). Il faut donc utiliser vos Y-wings pour éliminer ce groupe d'assaut. D'ailleurs, pour éviter les mauvaises surprises, faites patrouiller les Y-wings au sud **(2)** de votre base (juste après qu'ils ont détruit les Droïdes sondes). Ensuite les Impériaux laisseront votre base tranquille (sauf si vous commencez à perdre les combats qui suivront et que l'Empire reprend son souffle, mais il ne faut pas y penser car cela signifierait la défaite) : il ne sert donc à rien de faire des Tourelles pour la défendre.

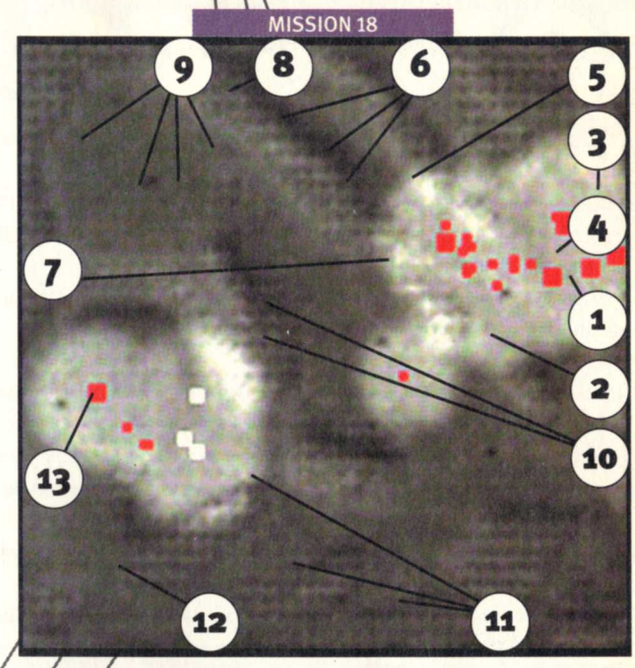
Les 3 TB-TT sont capturés

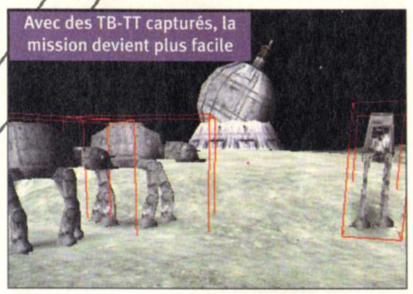


Il est temps de frapper au Talon d'Achille des Impériaux. Amenez un Aéro-transport rempli de Soldats pour détruire la Tourelle antiaérienne au sud de la base **(3)**. Attention, l'Aéro-transport doit essayer de rester le plus au sud **(4)** pour éviter les tirs des Tourelles antivéhicules qui font face à la base Impériale **(5)**. Ramenez ensuite vos troupes en arrière pour les soigner puis envoyez-les détruire la seconde Tourelle antiaérienne située encore un peu plus au sud et vers l'est **(6)**.

Maintenant que les Impériaux ont perdu leurs défenses aériennes sud, vos Y-wings vont pouvoir agir : utilisez-les pour détruire la base impériale **(5)**, ses extensions et les Tourelles qui sont à côté d'elles. En revanche, vous devez

éviter de vous approcher du nord de la base **(7)** car il y a deux autres Tourelles antiaériennes (trop bien défendues pour qu'on puisse s'en débarrasser).
Attention, vos Y-wings sont fragiles : faites à chaque fois un ou deux passages puis ramenez-les immédiatement à votre Base aérienne pour qu'ils soient réparés (automatiquement et gratuitement) et rechargés en bombes.
Pour éviter les catastrophes, vous devez former vos Y-wings en un seul groupe, les faire aller un peu vers le sud **(4)** puis tout droit sur leur objectif **(5)** et, lorsqu'ils ont largué leurs bombes sur leur objectif, recliquez immédiatement sur l'objectif : les Y-wings vireront plus vite et ne risqueront pas ainsi de s'approcher des Tourelles antiaériennes au nord **(7)**.
À force de refaire des passages (et des ravitaillements/réparations à la Base aérienne) vous finirez par raser toute la partie sud des forces de l'Empire sans avoir perdu un seul Y-wing ! Vos pilotes de Y-wings peuvent se reposer car c'est au tour des Clandestins d'agir.
Sauvegardez alors puis mettez vos Clandestins (6 suffiront mais vous pouvez en utiliser 12 si vous ne vous sentez pas rassuré) à bord d'un Aéro-transport (simplement pour accélérer leur déplacement) et allez vers le sud **(4)** puis l'est **(8)**. Vous allez tomber sur les TB-TT impériaux. Faites tout de suite sortir les Clandestins de l'Aéro-transport et capturez les TB-TT.
Dès que vous avez un TB-TT sous votre contrôle, vous pouvez l'utiliser pour détruire les TR-TT qui sont à proximité : cela aidera les autres Clandestins à capturer les TB-TT restants (il est possible que vous n'aperceviez que deux TB-TT mais le troisième, qui patrouille, ne mettra pas longtemps à apparaître).
Si par malheur (je ne vous le souhaite pas) vous n'avez plus de Clandestins pour capturer d'autres TB-TT, utilisez le canon du TB-TT capturé pour vous donner l'avantage dans le combat contre le(s) TB-TT impériaux (et faites rapidement revenir vos Y-wings pour lui prêter main-forte).
Il ne vous reste plus qu'à ramener tranquillement ces TB-TT vers votre base en évitant les positions impériales (c'est-à-dire qu'il faut aller vers le sud, l'ouest **(4)** puis remonter vers la base **(1)**).
Note 1 : il est sans doute possible avec les trois TB-TT de raser tout ce qui reste des positions impériales. Je n'ai pas essayé puisque c'était inutile, mais vous pouvez toujours tenter le coup (sauvegardez avant par sécurité).
Note 2 : cette mission peut sans doute être jouée plus simplement en amenant rapidement les Clandestins au TB-TT pour les capturer. En effet, en passant par le sud vous ne rencontrerez pas d'Impériaux, puis il suffira d'aller vers l'est et de remonter vers le nord. En revanche, la suite sera sans aucun doute plus dure car les TB-TT devront presque passer au milieu d'une base impériale. Connaissant la puissance des TB-TT cela doit être faisable, mais les risques sont plus grands. C'est en tout cas une stratégie intéressante si vous maîtrisez mal la technique de combat avec les Y-wings.




Avec des TB-TT capturés, la mission devient plus facile

Mission 18 : La capture du blindé, suite

Baie-hangar : une mauvaise surprise vous attend dans la Baie-hangar puisque les TB-TT que vous venez de capturer ne s'y trouvent pas. Arghhhh. Bon, arrêtez de crier aussi et sélectionnez votre infanterie d'élite, le TR-TT s'il est toujours là, et débarquez.
Au sol vous avez la bonne surprise de retrouver un TB-TT : heureusement car sans lui vous ne pourriez pas réussir la mission. Tout d'abord embarquez Beri Tulon dans votre TB-TT **(1)** car il faut absolument éviter qu'il meure. Fabriquez ensuite trois Y-wings et attendez patiemment près de votre base les attaques de l'adversaire. L'Empire lancera tout d'abord un assaut par le sud **(2)** avec quelques TR-TT et des troupes : votre TB-TT doit s'occuper des blindés (utilisez son canon) tandis que vos troupes se chargeront de l'infanterie.
L'Empire enverra ensuite des soldats par le nord **(2)** de votre base et par le sud **(3)** : vous pouvez utilisez vos Y-wings pour les éliminer (mais attention à ne pas détruire vos troupes dans les bombardement : faites plutôt une Tourelle anti-infanterie **(4)** si cela vous met plus à l'aise).
Utilisez ensuite les points de commandement que vous avez acquis pour construire deux Tourelles antiaériennes **le plus au nord-ouest possible de votre base**, dans le défilé **(5)**.
Dès que les Tourelles sont installées (mettez des troupes dedans pour éviter leur capture), envoyez le TB-TT pour commencer à détruire les premières défenses sur la colline nord-ouest **(6)**. Attention, l'Empire ripostera en envoyant ses Tie-fighters, alors procédez ainsi : envoyez le TB-TT, faites-lui tirer au canon sur la première défense repérée sur la colline (Tourelle ou Artillerie mobile) puis faites-le rapidement revenir vers vos deux Tourelles antiaériennes **(5)**. Ainsi, les Tie-fighters impériaux qui poursuivront votre TB-TT se feront mettre en pièces par vos Tourelles et votre TB-TT ne sera pas trop endommagé. Profitez tout de même de vos points d'expérience pour commander un Droïde de réparation afin de remettre le TB-TT en état. Recommencez alors l'opération précédente (aller et retour du TB-TT) pour continuer à supprimer les défenses de la colline nord-ouest **(6)**, mais utilisez pendant ce temps vos points de commandement pour commander des Clandestins(6-8 dès que possible) et mettez-les en attente près de vos Tourelles antiaériennes **(5)**. En effet, au bout de quelques va-et-vient ravageurs de votre TB-TT, l'Empire va riposter en envoyant ses propres TB-TT accompagnées d'autres blindés **(7)**. Vous devez alors agir très vite : votre TB-TT doit détruire les petits blindés (TP-TT, TR-TT, AA-TT) pendant que vos 6 Clandestins tenteront de capturer les deux TB-TT (utilisez 3 Clandestins par TB-TT). Si vous êtes rapide et précis, vous devez arriver à prendre au moins le contrôle de l'un des TB-TT, si ce n'est les

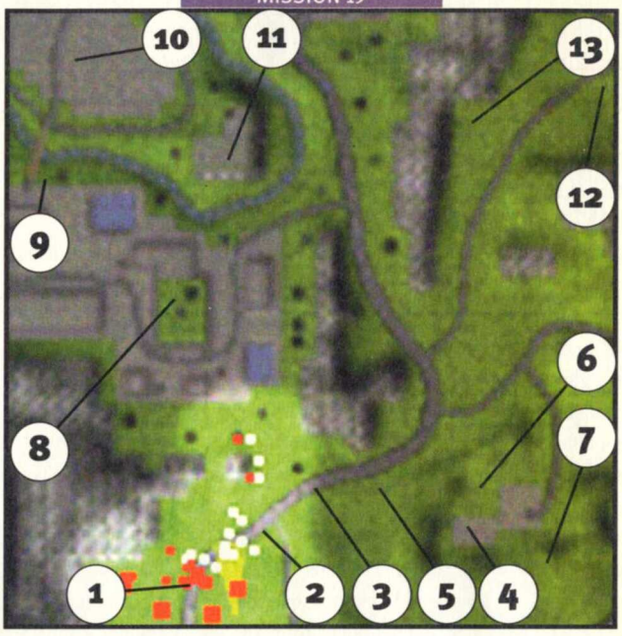
deux ! Au fait, n'envoyez surtout pas vos Y-wings car ce groupe d'assaut est protégé par des AA-TT (de plus vous risqueriez de tuer vos Clandestins).
Vous voilà donc avec trois TB-TT (vous avez réussi à capturer les deux TB-TT non ?) : remettez-les en état avec le Droïde de réparation. Remplacez aussi les Tourelles si elles ont été détruites.
Envoyez alors un de vos TB-TT pour continuer à détruire les défenses qu'il reste sur la colline nord-ouest et surtout la deuxième Tourelle antiaérienne **(8)**.

Utilisez alors vos Y-wings pour détruire les Tourelles derrière la colline et toute la base Impériale nord **(9)**. Ce sera facile car dans cette partie nord de la carte il n'y aura plus d'autres Tourelles antiaériennes et, de plus, l'Empire ne semblera plus avoir les moyens de produire des Tie-fighters. Au pire, si vous voyez des Tie-fighters, ramenez rapidement vos Y-wings sur vos Tourelles antiaériennes **(5)**.
Vos Y-wings vont pouvoir ensuite tranquillement détruire la base Impériale en partant du nord de la base et en allant vers le sud.
Attention tout de même car il reste des Tourelles antiaériennes dans toute la partie sud de la carte : utilisez vos trois TB-TT (et leurs canons) pour détruire les défenses sur les collines au sud-ouest **(10)** et au sud **(11)** et pensez à faire réparer régulièrement vos TB-TT par un Droïde de réparation. Ce Droïde de réparation vous sera de plus fort utile pour la mission suivante !
Pendant ce temps utilisez tous vos points de commandement pour commander de l'infanterie. Détruisez ensuite la base impériale au sud **(12)** grâce à vos TB-TT ou à vos Y-wings (seulement après avoir détruit les Tourelles antiaériennes grâce aux TB-TT). Détruisez enfin avec vos Y-wings toutes les troupes qui entourent le Canon à ion **(13)**. Une fois le ménage terminé, il ne devra plus rester un seul Impérial sur la carte. Envoyez vos troupes dans le Canon à ion **(13)** pour le capturer (attention : faites rentrer vos troupes ensemble pour qu'elles soient plus efficaces). Faites sortir Beri Tulon du TB-TT où vous l'aviez mis à l'abri et amenez-le dans Canon à ion : la mission est un succès.

Mission 19 : Rédemption sur Abridon

Baie-hangar : prenez l'infanterie que vous pourrez et le(s) TR-TT survivant(s). Les TB-TT capturés lors de la mission précédente ne seront pas disponibles. Embarquez surtout votre Droïde de réparation car il va avoir beaucoup de travail.
Vous revoilà donc sur Abridon pour réparer vos erreurs (ou succès, du point de vue où l'on se place) commises par le passé. Un conseil extrêmement important pour cette mission : ne perdez pas le Brouilleur car c'est l'unité qui vous apportera la victoire facilement et, malheureusement, vous ne pourrez pas en produire un autre pour le remplacer en cas de perte. De même, il vous faudra des troupes pour capturer le Centre gouvernemental **(11)** en fin de partie : pensez-y en ménageant vos troupes (elles ne seront pas vraiment utiles au combat, à part peut-être lors du premier affrontement) ou bien commandez-en quelques-unes supplémentaires dès que possible (il en faudra au moins une dizaine). Dès que vos troupes ont débarqué **(1)**, commandez deux Chars d'assaut supplémentaires. Placez tous vos Chars au nord-est de votre base **(2)** car l'ennemi arrivera par la route nord **(3)**. Vos Chars d'assaut sont la clé de la victoire car il disposent d'un tir spécial qui lancera un puissant missile à proton sol-sol (touche "T"). Grâce à ce missile, vous pourrez détruire les très nombreux blindés qu'enverra l'ennemi sur votre base. Pour être efficace au maximum, utilisez le tir spécial de chacun de vos Chars sur un blindé ennemi différent à chaque fois (profitez du délai pendant lequel l'ennemi s'approchera pour diriger vos tirs) et finissez ensuite les adversaires qui auront survécu avec l'arme normale.
Laissez bien toujours vos Chars d'assaut près du char Brouilleur **(2)** car cela rendra vos unités beaucoup plus difficiles à détecter (l'ennemi devra s'approcher davantage avant de pouvoir tirer) ! Entre deux attaques, réparez vos Chars

MISSION 19



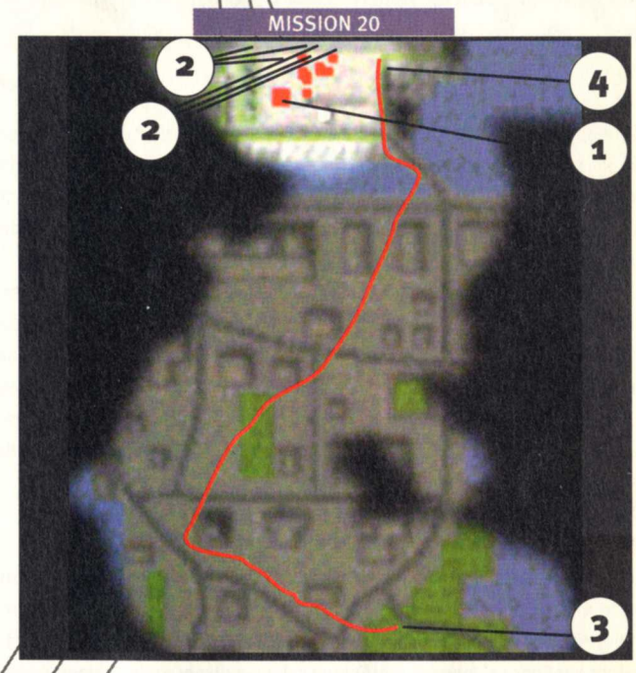
grâce à votre Droïde de réparation (il répare le blindage et le bouclier) : cela consommera des points de commandement mais au moins vos unités seront en parfait état et finiront même par gagner de l'expérience.
Profitez-en aussi pour acheter d'autres Chars afin de renforcer vos défenses (il en faudra une dizaine pour terminer aisément cette mission).
Continuez alors tranquillement à résister aux attaques de l'Empire et profitez des points gagnés pour acheter d'autres Chars d'assaut, une Base d'atterrissage, des Y-wings (3 ou 4 au maximum), un Centre technique (pour faire les améliorations).
Méfiez-vous tout de même de certaines attaques de l'Empire car il utilisera parfois de l'Artillerie mobile. Le tir spécial de vos Chars d'assaut pourra s'en occuper sans problème. L'Empire finira aussi par utiliser des TB-TT mais en nombre trop faible pour être une véritable menace car vos missiles ne leur laisseront aucune chance. N'utilisez pas vos Y-wings pour repousser les attaques car l'Empire utilisera aussi des AA-TT (ou alors envoyez vos Y-wings une fois ces AA-TT détruits). Lorsque vous aurez une dizaine de Chars, envoyez-en 5 ou 6 accompagnés du Brouilleur afin de détruire l'Aire d'atterrissage impériale à l'est **(4)**. Le Brouilleur sera très utile, car non seulement il rendra la détection de vos troupes difficile mais, en plus, il dispose d'une capacité spéciale (touche "T") qui lui permet de repérer des zones très éloignées (comme Luke Skywalker ou le Droïde sonde des Impériaux). Cela vous donnera un énorme avantage car les Chars d'assaut peuvent en fait tirer leurs missiles sur des cibles beaucoup plus éloignées que ne leur permettent leur champ de vision : placez les Chars d'assaut avec le Brouilleur dans les environs de la colline **(5)**, repérez l'Air d'atterrissage grâce aux Brouilleurs et pilonnez-la avec les missiles de vos Chars d'assaut. Faites attention tout de même : si la riposte ennemie est trop grande, n'hésitez pas à revenir à votre base pour réparer puis à revenir plus tard pour finir le travail. C'est surtout vrai au début car la base Impériale est défendue par de l'Artillerie mobile **(6)** mais vous pouvez vous en occuper en priorité pour être plus tranquille ensuite.
Pendant ce temps, surveillez votre propre base car l'ennemi pourra l'attaquer

(3) : les 5 ou 6 Chars d'assaut que vous avez laissés en défense suffiront à condition que vous utilisiez leur attaque spéciale.
Un fois l'Aire d'atterrissage Impériale détruite, il vous suffit de vous rapprocher de la base par la pente au sud **(7)** et de la détruire tranquillement à distance (grâce au repérage par le Brouilleur) pendant que votre second groupe de Chars d'assaut qui défendait jusque-là la base se placera plus au nord-est **(3)** afin d'empêcher les renforts impériaux d'arriver (surveillez toujours les combats car vos Chars n'utiliseront jamais par défaut leurs missiles !!!).

Une fois toute la base Impériale sud détruite **(4)**, ramenez tous vos Chars d'assaut (et le Brouilleur) au nord-est de votre base **(3)**, faites les réparations nécessaires, puis allez vers le nord-ouest à travers la ville **(8)**. Il est tout de même conseillé de laisser au moins 4 Chars d'assaut près de votre base **(2)** car des troupes Impériales errantes peuvent parfois surgir.
Détruisez les ennemis que vous rencontrerez en ville et approchez-vous du pont dans le coin nord-ouest de la ville. Placez vos Chars d'assaut dans les parages sud du pont **(9)** et utilisez le Brouilleur pour repérer le deuxième (et dernier) camp Impérial de l'autre côté du pont **(10)**. Pilonnez-le avec les Missiles de vos Chars pendant le temps que le camp sera visible (détruisez d'abord les Tourelles puis les bâtiments et enfin les troupes). En répétant plusieurs fois l'opération (c'est-à-dire repérage avec le Brouilleur et pilonnage avec les missiles) la base ennemie sera anéantie. Si par malheur vous n'avez plus de Brouilleur, vous pouvez aussi utiliser vos Y-wings pour faire cette reconnaissance longue distance mais méfiez- vous : il ne faudra pas s'approcher trop car il y a quelques Tourelles antiaériennes en défense (elles devront alors être les cibles prioritaires de vos missiles).
Lorsque la seconde base Impériale est détruite **(10)**, vous avez pour ainsi dire gagné. Détruisez les TP-TT qui protègent le Centre gouvernemental **(11)** puis patrouillez avec tous vos Chars vers le nord-est **(12)** pour éliminer les dernières forces Impériales restantes. Pendant ce temps, envoyez des troupes pour capturer le Centre gouvernemental **(11)**. Vous recevez alors l'ordre de libérer des prisonniers. Pour cela, amenez vos forces près du camp de prisonniers au nord-est **(12)** : les prisonniers sortiront automatiquement du camp à votre approche.
Escortez alors ces prisonniers jusqu'à votre base **(1)** en les protégeant des Impériaux qui pourraient rester sur la carte. Vous aurez gagné lorsque les prisonniers seront entrés dans votre centre de Commandement.

Mission 20 : Rédemption sur Abridon, suite

Baie-hangar : rien de bien utile à embarquer dans cette mission, si ce n'est des Soldats expérimentés car vous aurez un bâtiment à capturer. Note : si vous n'avez pas le même bug que moi pour le déroulement de la mission qui suit, je vous recommande tout de même de prendre aussi un Droïde de réparation et surtout des Aérochars qui ont une grande puissance antiaérienne.
Après avoir vu le briefing, vous êtes inquiet car on vous a prévenu que la mission allait être terrible. Et c'est vrai : cette mission est terrible...ment facile (tout du moins si vous avez le même bug que moi...).
En effet, votre but dans la première partie de la mission est de rejoindre le Chantier au nord **(1)** afin de le capturer puis de prendre le contrôle des 6 A-wings posés à côté **(2)**. Vous commencez au sud-ouest **(3)**, sans base Rebelle, et la carte est envahie d'Impériaux. Théoriquement vous n'avez aucune chance, mais voilà : les Impériaux sont aux prises avec les troupes Nationalistes et ils seront trop occupés pour vous attaquer, sauf si vous vous approchez d'eux (quant aux Nationalistes, ils vous laisseront tranquille).
Tout ce qu'il faut arriver à faire, c'est donc de trouver le chemin idéal pour passer entre les patrouilles (très statiques) des Impériaux.
Faites d'abord embarquer votre infanterie et vos pilotes dans les



Placez bien les pilotes près des A-wings avant de capturer le chantier

Aérotransports : vous éviterez ainsi les pertes humaines car ces blindés sont rapides et passeront (presque) entre les balles.
Ensuite, dirigez **un à un** chacun de vos blindés pour qu'ils rejoignent le point de ralliement tout au nord-est **(4)** en suivant la route indiquée sur la carte (c'est à dire allez vers l'ouest puis remontez vers le nord au premier croisement, traversez le jardin et allez presque tout droit vers la route d'accès nord-est).
Sauvegardez après l'arrivée de chaque unité au point de ralliement au nord. Cette méthode prend du temps mais vous êtes sûr ainsi qu'aucun de vos blindés ne sera gêné dans ses déplacements.
Si vous avez un Droïde de réparation, faites-le suivre par un Brouilleur : cela lui évitera la destruction car c'est une unité lente.
Lorsque toutes vos forces seront arrivées au nord-est **(4)**, faites débarquer les pilotes d'A-wing et placez chacun d'eux à côté d'un A-wing inoccupé **(2)**. Débarquez ensuite vos Soldats et faites-les rentrer "comme un seul homme" dans le Chantier afin de reprendre le contrôle du bâtiment.
Dès que le jeu vous rend la main, faites monter chaque pilote de A-wing dans le vaisseau qui se trouve à côté de lui **(2)**. Vous avez gagné la première partie de la mission ! Quelque chose de très étrange va alors se produire : vous recevrez une SB-TT et on vous demandera de nettoyer la carte de toute présence Impériale, mais aussitôt la mission se conclura par la victoire : c'est clairement un bug !
Si jamais vous n'avez pas ce bug, alors d'accord, la mission va être très dure car vous allez subir des assauts aériens (et peut-être aussi terrestres). Voila tous les maigres conseils que je peux vous donner, n'ayant pas eu l'occasion de les mettre en pratique.
Utilisez **rapidement** la SB-TT pour commander une Tourelle antiaérienne car

des Tie-bombers passeront à l'attaque dans les secondes qui suivent. Réparez la Tourelle avez votre Droïde si elle a survécu. Faites encore une autre Tourelle du même type. Produisez ensuite des Chars d'assaut (même si elles ne sont pas nombreuses, les zones d'atterrissages existent) et stockez-les près de votre Chantier, autour du Brouilleur.

Restez sur la défensive et accroissez vos forces en Chars d'assaut et aussi en Aérochars (pour lutter contre les attaques aériennes lorsque vous passerez à l'assaut). Écrasez ensuite les forces de l'Empire en utilisant votre Brouilleur pour repérer l'ennemi de loin tout en restant discret. Étant donné qu'il y a des TB-TT, des Tie-bombers/Tie-fighters et au moins une base, ne tentez pas d'assauts massifs avant d'avoir suffisamment d'unités et Mai ze force bi wiz iou !!!

Mission 21 : L'Alliance contre-attaque

Baie-hangar : dans le registre des bizarreries, en voici une autre puisque vous ne pourrez rien embarquer pour la mission qui suit. Mettez simplement en réserve les troupes les plus intéressantes (un Brouilleur par exemple). Le retour sur Endor s'annonce plutôt bien car vous disposez de troupes légendaires **(1)** : Luke, Leia, Yan Solo, Chewbacca, D2-R2 et C3-PO. Il va bien falloir ça pour gagner, car les forces ennemies sont prêtes à vous accueillir le laser au bras. La plupart des héros ont des pouvoirs spéciaux : Luke pourra repérer des zones au loin, Chewbacca pourra capturer un TP-TT, D2-R2 a le même effet que les Brouilleurs (les unités près de lui sont plus difficilement repérables), et enfin Leia et C3-PO convertiront à votre cause tous les Ewoks sur la carte. Faites cependant très attention à ne pas trop exposer ces héros car leur mort signifie la défaite automatique !

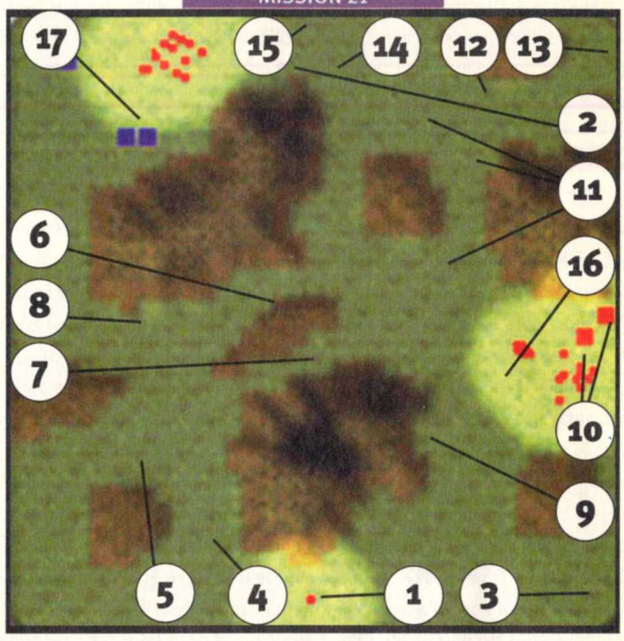
Quant à vos Soldats, évitez aussi de trop les mettre en avant car ils permettront de capturer le Bunker au nord **(2)**, ce que ne pourront pas faire les Ewoks (mais n'ayez pas d'inquiétude, ce Bunker n'est pas beaucoup défendu).

Commencez par envoyer Leia seule (vos autres troupes se feraient attaquer) pour rallier les 6 Ewoks dans le coin sud-est **(2)** de la carte. Envoyez-la encore seule rallier les Ewoks et les Planeurs à l'ouest **(3)** de votre Navette de transport.

Sauvegardez puis envoyez un Clandestin prendre le TR-TT un peu au nord-ouest **(5)**. Faites suivre de loin ce Clandestin par votre infanterie car deux Moto-jets arriveront en même temps et il faudra les éliminer vite (si par malchance votre Clandestin meurt, reprenez votre sauvegarde). Placez toute vos troupes près de ce TR-TT pour l'instant. Utilisez ensuite Leia pour convertir les Ewoks dans le second défilé au nord **(6)** et ramenez tout le monde au TR-TT (ne laissez pas les planeurs attaquer automatiquement le TR-TT **(7)** tout proche). Sauvegardez puis utilisez un Clandestin pour capturer le second TR-TT près de la hutte Ewok **(7)**. Utilisez ensuite Leia seule pour convertir la hutte et les Ewoks à côté (on les voit mal sur la colline). Attention, évitez lors de vos déplacements l'entrée du défilé à l'ouest **(8)** car il y a un TB-TT qui patrouille et, s'il vous repère, cela déclenchera une attaque en règle de l'Empire.

Faites repasser toute vos forces par le sud **(1)** et remontez vers le nord-est en détruisant au passage les quelques troupes Impériales. Il y aura d'ailleurs deux Moto-jets non-utilisées **(9)** que vous pourrez récupérer (question pour les cinéphiles: les Ewoks pilotent-ils des Moto-jets ?). Ces Moto-jets vous seront très utiles pour repérer l'ennemi de loin (cela vous aidera beaucoup vers la fin de la mission). Envoyez encore Leia en ambassadrice pour convertir le village Ewok **(10)** où se trouvent deux Ewoks (l'un d'eux est caché par les pilotis du village), 4 planeurs et 5 catapultes.

MISSION 21



Tirez de loin grâce à vos unités de reconnaissance

Notez que 3 catapultes sont fixes : vous ne pourrez pas les déplacer du village mais vous comprendrez plus tard leur raison d'être. Remontez avec toutes vos forces (vous devez avoir environ une quarantaine d'unités maintenant) vers le nord **(12)** en tuant les patrouilles Impériales **(11)**. Envoyez encore Leia pour convertir les Ewoks dans le coin nord-est **(13)** de la carte : vous avez ainsi récupéré tous les Ewoks de la carte. Il va donc falloir maintenant s'occuper du Bunker du bouclier **(2)**. Pour cela approchez lentement toutes vos forces (laissez bien sûr vos héros en retrait) du Bunker. Grâce à vos Catapultes et à vos unités de repérage longue distance (Planeurs et Moto-jets), vous pourrez éliminer à distance et sans risque les troupes qui protègent le Bunker **(14)**. Deux TR-TT arriveront ensuite **(15)** lorsque vous vous rapprocherez du Bunker, mais ils ne résisteront pas non plus très longtemps, surtout grâce à vos Planeurs (qui larguent des pierres, ne l'oubliez pas), vos Catapultes, vos Troopers lourds et vos deux TR-TT. Envoyez alors vos Soldats dans le Bunker **(14)** pour le capturer. Si jamais vous n'avez plus de Soldats, vous pouvez utiliser aussi vos Troopers lourds et, sans doute aussi, Yan Solo, car il a beaucoup de points de vie tandis que le Bunker est très mal protégé (un seul Trooper).

Une fois le Bunker capturé, envoyez Yan Solo à l'intérieur pour qu'il le fasse exploser automatiquement. Dès que le Bunker est détruit, ramenez rapidement toutes vos forces près du village Ewoks **(16)** car il va falloir le protéger de la colère de l'Empire. Notez en effet le compteur qui apparaîtra dans

le coin supérieur droit de l'écran : il indique le temps qu'il vous faudra protéger le village. Encore une fois, mettez les héros en retrait (à l'est du village) pour éviter toute défaite intempestive s'ils venaient à mourir. L'Empire enverra d'abord un TB-TT et quelques blindés légers. Essayez de vous occuper des blindés légers avec vos troupes conventionnelles (Catapultes, Planeurs, Trooper lourds, Ewoks) tandis que vos Clandestins restants tenteront de capturer le TB-TT (sa capture est un "plus" appréciable mais loin d'être indispensable). Évitez tout de même de perdre tous vos Planeurs car leur capacité de reconnaissance vous sera d'un grand secours en fin de mission !
Lorsque le compte à rebours sera presque terminé, vous subirez un second assaut Impérial, mais uniquement par des blindés légers : vous devez avoir suffisamment de troupes pour les éliminer.
Vous entrerez alors dans la troisième et dernière phase de la mission : la destruction du Centre de commandement Impérial **(17)**. Heureusement, vous recevez tout de même en renfort de nombreux blindés **(1)** qui seront largement suffisants pour y arriver. Amenez ces blindés vers la position de l'ancien Bunker au nord **(14)** en suivant la route par l'est pour éviter toute mauvaise surprise.
Vous devez ensuite avancer lentement vers l'ouest en rasant à distance (et sans aucun risque) les défenses Impériales. C'est d'autant plus facile que vous disposez du fameux tir de missiles des Chars d'assaut ainsi que de Lance-torpilles mobiles qui sont en fait une unité d'artillerie (très efficace contre l'infanterie d'ailleurs). De plus vos Planeurs (ou les Moto-jets) pourront voir un peu plus loin que ces blindés, ce qui vous permettra de désigner aux blindés des cibles qui normalement auraient été hors de leur vue (mais qui sont à leur portée).

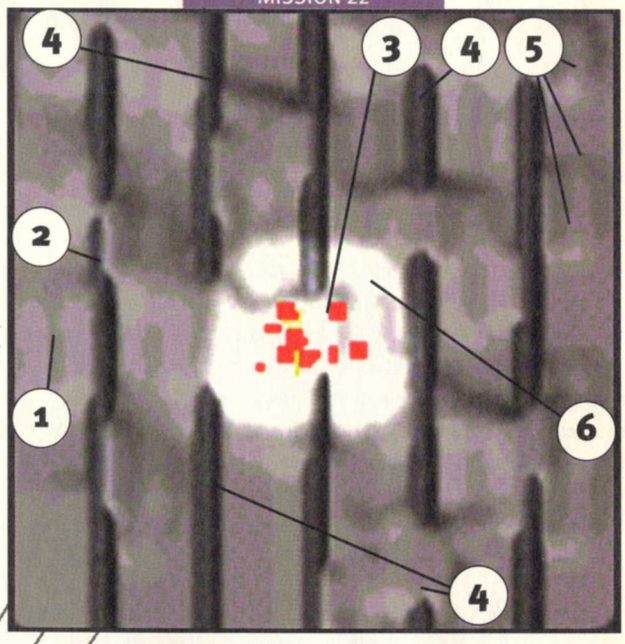
Méfiez-vous tout de même des Tourelles antiaériennes Impériales : n'approchez pas vos Planeurs trop près d'elles, car ils se feront laminer. Vous pouvez en revanche approcher suffisamment les Planeurs des Tourelles pour qu'ils restent hors de danger tandis que vos blindés s'occuperont de ces Tourelles à chaque fois que possible (c'est-à-dire lorsqu'elles sortiront du brouillard de guerre). Lorsque vous aurez détruit les première défenses, il vous suffira d'approcher juste assez du Centre de commandement pour le détruire par pilonnage afin de gagner la mission.

Notez que vous n'aurez même pas à affronter le second TB-TT si vous savez garder vos distances en tirant du plus loin possible.

Mission 22 : Le siège de Coruscant

Baie-hangar : essayez absolument d'embarquer un Char d'assaut, un Lance-torpilles mobile et un Droïde de réparation car ainsi la mission sera très facile. Si vous ne pouvez pas prendre ces unités, remplacez-les par des Soldats et des Troopers lourds. Pour votre arrivée sur Coruscant **(1)**, la planète de l'Empereur, on pourrait imaginer une mission difficile mais il n'en est rien en fait. Prenez garde simplement à ménager vos Soldats (vous avez un Droïde médical) car ils devront impérativement capturer un bâtiment **(3)**.
Pour commencer, regroupez votre infanterie par type (faites des groupes), mettez votre Lance-torpilles mobile en arrière (c'est-à-dire à l'ouest de votre groupe) et le Char d'assaut en première ligne (c'est-à-dire à l'est).
Attendez patiemment à votre point d'atterrissage que l'ennemi passe à l'assaut **(2)**. Utilisez les missiles du Char d'assaut pour endommager le premier blindé puis faites-le tirer normalement sur les blindés. Pendant ce temps votre Lance-torpilles doit pilonner l'ennemi (il se montrera très efficace contre l'infanterie). Votre infanterie n'agira que pour finir les troupes Impériales qui auront passé vos défenses. Si vous agissez vite, vous n'aurez aucun blessé et le Char d'assaut sera peu abîmé : utilisez votre Droïde de réparation pour le remettre en état.

MISSION 22



Vous devez avoir des Aérochars pour finir tranquillement la mission

Avancez alors vers la base Impériale **(3)** et détruisez les deux Tourelles antivéhicule. Pour cela, envoyez votre Char d'assaut à portée d'une Tourelle pour qu'il tire ses missiles puis faites-le reculer immédiatement. Pendant ce temps le Lance-torpilles (qui ne devra pas être très loin) tirera quelques torpilles sur la Tourelle repérée. En répétant cette opération plusieurs fois, vous détruirez les deux Tourelles (une à l'ouest et une à l'est de la base) sans subir de gros dégâts (le bouclier se reformera et vous pourrez de toute façon réparer le blindage). **Ne détruisez surtout pas** le Centre de commandement **(3)** et **ne le capturez pas non plus tout de suite**. Occupez-vous plutôt de détruire les quatre Antennes **(4)** qui quadrillent la carte et qui ne sont pas vraiment défendues (vous tomberez au pire sur quelques patrouilles réduites de Troopers impériaux). Lorsque les Antennes sont détruites, revenez au Centre de commandement et capturez-le en envoyant simultanément 6 Soldats à l'intérieur et des Troopers lourds si cela ne suffit pas. Une fois le Centre de commandement capturé, vous allez pouvoir commander des renforts grâce aux points de commandement acquis. Ces renforts seront les bienvenus car l'Empire va vous attaquer à deux reprises et il faut vous préparer rapidement.

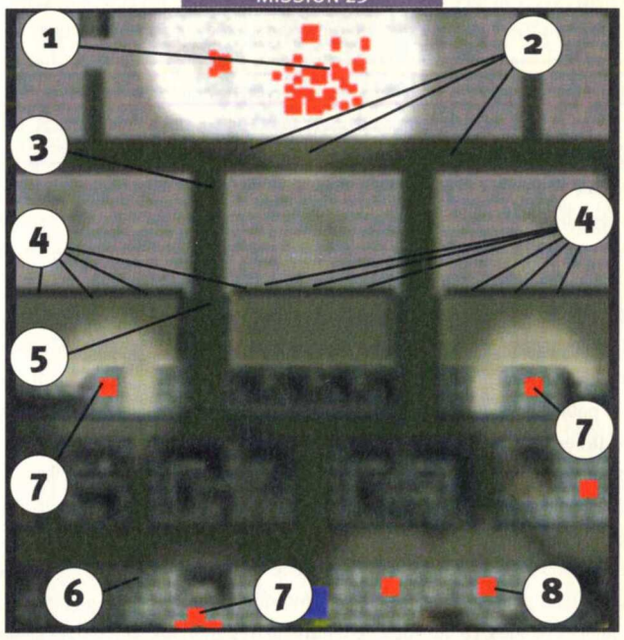
Ne faites surtout pas de Tourelles car il vous faudra plus tard passer à l'attaque. Commandez plutôt des Chars d'assaut, des Aérochars et des lance-torpilles mobiles. Les Chars d'assaut seront efficaces contre les blindés (grâce à leurs missiles), les Aérochars seront redoutables contre les unités aériennes (c'est l'équivalent du AA-TT de l'Empire) et les Lance-torpilles feront merveille contre l'infanterie. De plus, utilisez les mines des Lance-torpilles pour rapidement miner le terrain au nord-est de votre base **(6)** car c'est de là que surgira l'ennemi. Si vous ne vous sentez pas rassuré, vous pouvez aussi installer un Générateur de bouclier près de votre Centre de commandement **(3)** : il protégera un peu toutes vos forces qui se trouveront dans son périmètre (cli-

quez sur le générateur pour voir ce périmètre).
Vous aurez à riposter à deux assauts : le premier sera assez facile à repousser mais il y aura, dans le second, deux TB-TT qui peuvent vous causer des problèmes. Vous pouvez soit les capturer, soit les détruire (concentrez les missiles de vos Chars d'assaut dessus).
Personnellement, pour cette mission, je vous recommande la destruction des TB-TT car cela rapporte beaucoup de points de commandement que vous pourrez utiliser pour recommander des troupes. En fait, la destruction des TB-TT sera surtout importante si vous n'avez plus d'Aérochars car il faudra en commander alors au moins 3 pour finir tranquillement la mission.
Il vous reste alors à détruire le second Centre de commandement à l'est **(5)** ainsi que les quelques unités en défense. Ce sera facile car l'Empire ne disposera plus que d'unités aériennes (Tie-fighters et Tie-bombers) qui seront mis en pièces par vos 3 ou 4 Aérochars. Détruisez le Centre, son extension, l'Aire d'atterrissage et les deux AA-TT **(5)** pour gagner.

Mission 23 : Le siège de Coruscant, suite

Baie-Hangar : Embarquez un Lance-torpilles mobile, un Char d'assaut et un Droïde de réparation.
Théoriquement, cette mission devrait être encore plus dure mais il n'en est rien si vous savez prendre votre temps. Votre base se trouve au nord **(1)** et tout le sud de la carte est occupé par les fortifications de l'Empire. N'éloignez surtout pas vos troupes de la base car cela attirerait l'ennemi. Utilisez plutôt vos points de commandement pour commander d'abord des Aérochars (au moins 3) puis un autre Char d'assaut et un autre Lance-torpilles mobile. Les Aérochars sont indispensables car leur capacité antiaérienne vous protégera des Tie-bombers/Tie-fighters impériaux.
Lorsque vos blindés seront arrivées et que vous n'aurez plus de points de commandement, vous allez pouvoir commencer l'assaut. Tout d'abord avancez un blindé vers la route **(2)** pour repérer les véhicules qui passent : détruisez ces véhicules grâce à vos blindés pour obtenir des points de commandement.
Utilisez ces points pour obtenir d'autres blindés (Aérochars, Lance-torpilles, Chars d'assaut) mais aussi des Clandestins (6 environ). Pensez aussi à réparer régulièrement vos Aérochars. Le mieux est de faire une rotation d'Aérochars afin de mettre en arrière ligne ceux dont le bouclier a été endommagé tandis que vous placerez en première ligne ceux en parfait état. Ainsi les Aérochars touchés auront le temps de refaire leur bouclier et vous n'aurez pas de points de commandement à utiliser pour les réparer.
Sauvegardez alors puis, entre deux assauts de Tie-bombers (l'Empire ne devrait plus en lancer qu'un à la fois lorsqu'il commencera à perdre), prenez tous vos Aérochars et vos Clandestins et amenez-les près de l'intersection ouest **(3)** jusqu'à ce que vous rencontriez des TB-TT. Utilisez vos Clandestins (par groupe de 3) pour capturer ces deux TB-TT pendant que vos Aérochars s'occuperont des autres blindés uniquement (ne les faites surtout pas tirer sur les TB-TT car sinon vous captureriez des épaves). Après la capture des TB-TT vous avez alors toutes les cartes en main pour gagner facilement (réparer les TB-TT si nécessaire).
Tout d'abord détruisez les Tourelles de défense tout le long de la fortification **(4)**. Ce sera très facile en utilisant le canon des TB-TT, les missiles des Chars d'assaut et le pilonnage des Lance-torpilles. N'oubliez pas de grouper vos unités et de les faire protéger des attaques aériennes par vos Aérochars.
Utilisez les très nombreux points de commandement que vous récupérerez ainsi pour commander une quinzaine de Soldats (et aussi une dizaine de Clandestins si vous voulez capturer d'autres TB-TT plus tard car il y en aura quelques-uns isolés dans la ville).

MISSION 23



Retournez les TB-TT contre l'Empire

Lorsque la première ligne de défense est tombée, détruisez la porte ouest **(5)** et rentrez dans la ville avec toute votre armée. Utilisez vos Clandestins pour capturer les TB-TT ou bien détruisez ces derniers en utilisant les tirs spéciaux de vos blindés (canons des TB-TT et missiles des Chars d'assaut). Le Droïde de réparation doit remettre en état les unités les plus endommagées qui seront normalement les TB-TT car ils seront en première ligne (les Aérochars qui seront juste à côté nécessiteront aussi l'attention du Droïde).
Votre but dans la ville est de capturer, selon le briefing, tous les bâtiments Impériaux. En fait, ce n'est pas clair car j'ai déjà gagné la mission avec seulement la moitié des bâtiments capturés (et je ne pouvais donc remplir les objectifs secondaires). Prenez tout de même comme principe qu'il ne faudra détruire aucun bâtiment (les Tourelles ne sont pas considérées comme des bâtiments), sauf s'il vous cause un tracas comme par exemple l'Air d'atterrissage des chasseurs Tie **(6)**.
Vous devez donc évoluer dans la ville en restant bien groupé pour éviter les pertes et capturer tous les bâtiments qui se présenteront (on les voit clignoter en bleu dans le brouillard de guerre sur la mini-carte). Si vous capturez un Centre de commandement **(7)**, vous pourrez vous faire larguer des Soldats (et blindés si nécessaire) sur la route juste à côté, ce qui vous permettra de progresser plus vite dans votre capture de la ville.
Le reste de la mission est alors très facile mis à part deux détails :
- prévoyez de nombreuses troupes pour la capture de l'hôpital **(8)** car il faudra lancer un assaut massif et définitif sur ce bâtiment, les Troopers ennemis à l'intérieur étant automatiquement soignés (ce qui les rend bien plus résistants)
- détruisez l'Aire d'atterrissage **(6)** car, sinon, vous aurez à combattre une nuée de chasseurs.

Enfin, capturez la ville rapidement en progressant vite pour avoir le maximum de points de commandement en fin de mission : cela vous servira énormément pour la dernière mission.

Mission 24 : Le siège de Coruscant, fin

Baie-hangar : Essayez de prendre un Lance-torpilles mobile, un Char d'assaut, un Droïde de réparation et des Clandestins.

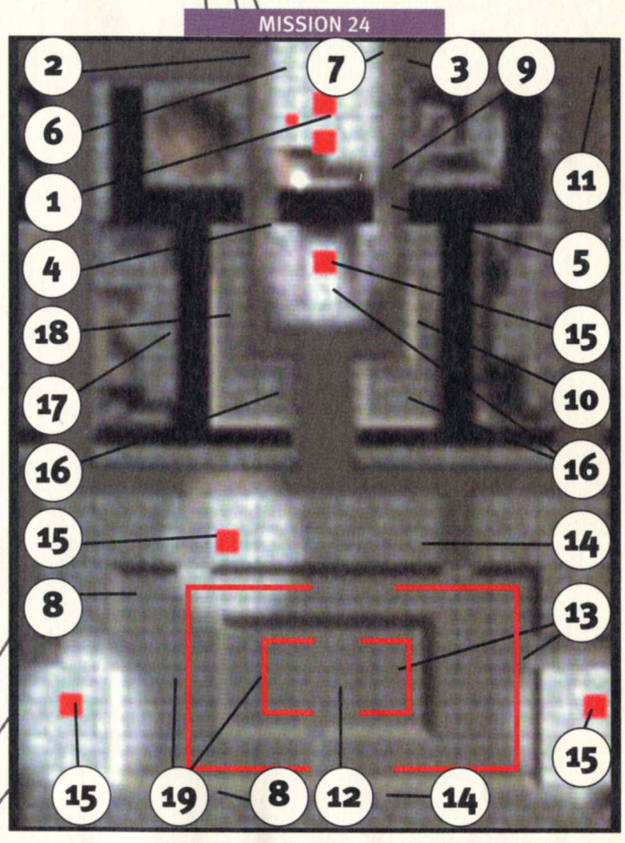
Vous voila débarqué au nord de la cité Impériale **(1)** pour le combat final. Cette mission se déroule en deux temps : la défense puis l'attaque. La défense car l'Empire vous attaquera par l'ouest **(2)**, par l'est **(3)**, par le sud-ouest **(4)** et par le sud-est **(5)**. Les assauts venant de l'ouest **(2)** et du sud-ouest **(4)** seront les plus nombreux, c'est pourquoi vous devez placer la plus grande partie de vos forces dans le coin nord-ouest **(6)** de votre base pour la défendre. Vous devrez avoir des Lance-torpilles mobiles pour détruire les fantassins, des Aérochars pour éliminer les attaques aériennes et des Chars d'assaut pour détruire les blindés grâce à leurs missiles.

Utilisez vos points de commandement pour renforcer vos défenses en réparant vos unités et en demandant d'autres blindés de ces trois types. Commandez aussi des Clandestins si vous n'en avez pas (il en faudra une dizaine en tout). Le moment crucial de cette phase de défense sera lorsque l'Empire enverra ses TB-TT pour raser votre base. Cet assaut sera le 3e ou 4e qu'il lancera et, si vous n'êtes pas prêt, vous compromettrez vos chances de victoire car les TB-TT utiliseront leurs canons (ce qui est extrêmement rare). L'assaut viendra normalement de l'est **(3)** et la meilleure façon d'y riposter et de mettre le plus tôt possible (c'est-à-dire bien avant l'assaut) deux ou trois Chars d'assaut et une dizaine de Clandestins dans le coin nord-est de votre base **(7)**. Lorsque les TB-TT apparaîtront, utilisez aussi vite que possible vos Chars d'assaut pour détruire les unités autour des TB-TT et, pendant ce temps, envoyez vos Clandestins pour capturer les deux ou trois TB-TT. Le danger pour les Clandestins ne viendra pas des TB-TT (qui seront trop occupés à détruire vos Chars et votre base) mais de vos propres Lance-torpilles mobiles **(6)** qui risquent de les pilonner : donnez momentanément l'ordre à ces Lance-torpilles mobiles d'arrêter leurs tirs afin d'éviter des pertes collatérales. Une fois les TB-TT capturés, vous avez presque la victoire assurée. En effet, vous allez pouvoir passer à l'attaque grâce à eux et raser une par une les positions de l'Empire.

Pour cela, faites un groupe d'assaut qui comportera les TB-TT capturés, un Droïde de réparation (en plus de celui qui restera à la base pour s'occuper de vos autres blindés) et 3 ou 4 autres Clandestins. Ces trois TB-TT seront redoutables avec leur canons (c'est pourquoi il faudra progresser lentement pour laisser aux canons le temps de se recharger) et resteront toujours en parfait état grâce à votre Droïde de réparation. Vous pouvez aussi prévoir une défense anti-aérienne en faisant accompagner ces TB-TT de 2 ou 3 Aérochars, mais ils seront peu utiles car l'Empire n'utilisera pas de chasseurs Tie contre eux, sauf au début (lorsque les TB-TT seront près de votre base) ou lorsque vous les ferez s'approcher des Aires d'atterrissage de l'Empire **(8)**.

Faites suivre par votre groupe d'assaut la première route est **(9)** et descendez lentement vers le sud pour raser d'abord le Centre de commandement **(10)** le plus proche (utilisez leurs canons pour aller plus vite). Revenez ensuite au nord et prenez la route la plus à l'est **(11)**. Suivez la route vers le sud en détruisant tout sur votre passage. Si vous rencontrez un autre groupe avec un TB-TT, vous pourrez soit le détruire (utiliser les canons des TB-TT sur lui), soit le capturer avec vos Clandestins. Descendez avec votre groupe d'assaut jusqu'aux abords est du Palais. Le Palais **(12)** est au sommet de contreforts défendus par de très nombreuses défenses, mais vous pourrez détruire est **(13)** grâce aux canons des TB-TT (attention, les tirs normaux des TB-TT ne passeront pas toujours à cause des différences de hauteur). Rasez aussi les deux Centres de commandement **(14)**.

Vous remarquerez au passage un bâtiment à l'est : si vous le capturez ainsi que les trois autres bâtiments sur la carte **(15)**, vous obtiendrez un bonus permanent de points de commandement. Ce bonus pourra s'avérer utile, mais pour l'instant ce n'est pas votre préoccupation première.



Encore une fois le canon des TB-TT fait merveille, même au dessus des ravins

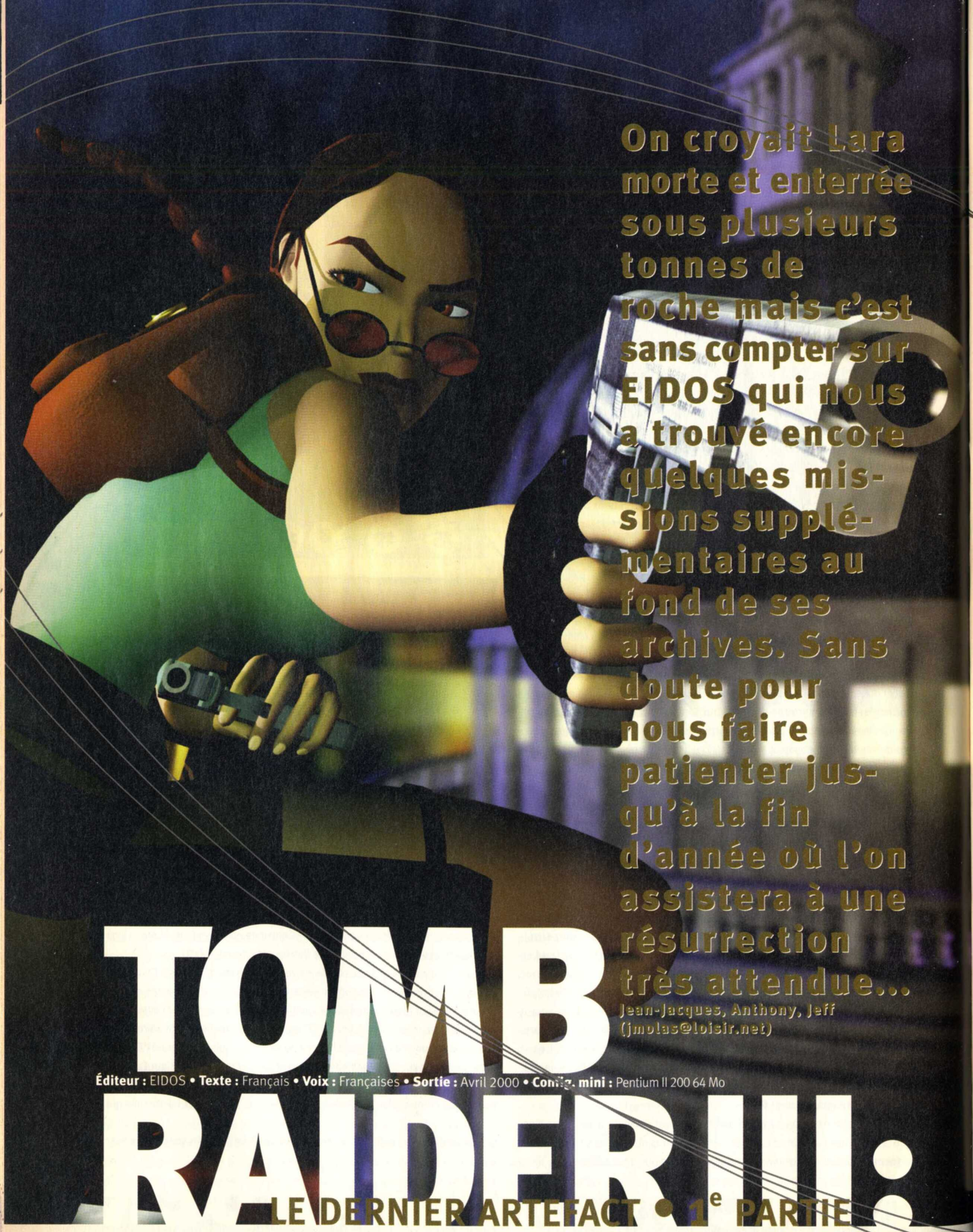
Faite revenir votre groupe d'assaut vers votre base **(7)** en remontant par la rue la plus à l'est **(11)**. Il est en effet temps de s'occuper du centre de la carte où se trouvent quelques défenses (des Tourelles principalement) placées sur les hauteurs **(16)**. Encore une fois vos TB-TT feront un beau massacre mais vous pouvez les aider avec le reste de vos blindés (faites tout de même attention aux assauts pouvant venir de l'ouest **(2)**).

Vous pourrez aussi détruire au canon le Centre de commandement ouest **(17)** en plaçant vos TB-TT sur la pente de l'autre côté du ravin **(18)**.

L'Empire sera sur les genoux et il ne lui restera que les défenses à l'ouest du Palais **(19)** et un Centre de commandement **(20)**. Il sera alors temps de lancer votre assaut final pour raser ce qu'il reste, mais cette fois envoyez aussi vos Aérochars pour protéger les TB-TT lorsqu'ils s'approcheront des Aires d'atterrissage **(8)** pour les détruire. Lorsqu'il ne reste plus aucune trace de l'Empire, vous pouvez capturer le Palais en envoyant des Soldats à l'intérieur **(12)**.

Vous aurez alors la joie de voir une scène finale bien méritée, et en famille qui plus est...

(les cinéphiles reconnaîtront la scène finale tirée de l'édition spéciale de Star Wars).



TOMB RAIDER III :

LE DERNIER ARTEFACT • 1e PARTIE

On croyait Lara morte et enterrée sous plusieurs tonnes de roche mais c'est sans compter sur EIDOS qui nous a trouvé encore quelques missions supplémentaires au fond de ses archives. Sans doute pour nous faire patienter jusqu'à la fin d'année où l'on assistera à une résurrection très attendue...

Jean-Jacques, Anthony, Jeff
(jmolas@loisir.net)

Éditeur : EIDOS • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium II 200 64 Mo

NIVEAU 1

LA GUIGUE DES HIGHLANDS

Après l'arrivée en hélicoptère, escaladez le mur à gauche ou à droite de la grille en vous accrochant au lierre et hissez-vous au sommet. Laissez-vous tomber de l'autre côté du mur puis avancez et montez sur la caisse en bois. Avancez lentement vers l'angle au fond à gauche de la caisse, puis sautez devant vous et accrochez-vous au lierre au plafond. Traversez la grotte en restant suspendu au lierre et laissez-vous tomber au bout. Ramassez alors la **Petite trousse de secours**. **(guigue 01)**

01 La guigue des Highlands

02 La guigue des Highlands

Plongez ensuite dans l'eau et suivez le tunnel de droite. Laissez-vous entraîner par le courant, puis nagez jusqu'au ponton sur la gauche. Plongez pour prendre le paquet de **Harpons** au fond de l'eau sous le ponton. Revenez à la surface, nagez dans le sens du courant jusqu'au pont et remontez sur la terre ferme par la gauche. Ramassez le paquet de **Harpons**. Continuez de marcher vers la droite pour passer sous le pont et tournez-vous sur la droite après le deuxième pilier pour trouver un autre paquet de **Harpons.**

03 La guigue des Highlands

Plongez dans l'eau et allez de l'autre côté de la rivière, en face de vous, pour récupérer au fond de l'eau un paquet de **Harpons** au pied du pilier du pont.

Nagez maintenant à contre-courant pour revenir au ponton et hissez-vous dessus. Empruntez le chemin qui monte vers la droite et entrez dans la grotte sur la gauche. **(guigue 02)** Montez la petite pente à gauche jusqu'à la boîte de **Cartouches de fusil** (vous voyez un garde) et ramassez-les. Avancez et tirez sur le garde à votre droite pour le tuer. Tuez aussi le chien qui aura été libéré par le garde. Ramassez une boîte de **Torches** sur le cadavre du garde.

Passez la grille qu'a ouverte le garde et ramassez la **Grande trousse de secours** qui se trouve devant la trappe en bois. Revenez à la petite pente et descendez-la puis continuez à descendre en suivant la seconde pente sur votre droite. Devant la cavité, accroupissez-vous et avancez dans la grotte. **(guigue 03)**

Une fois à l'intérieur, inspectez la cavité de droite pour y trouver une boîte de **Torches.** Retournez-vous, allumez une torche et avancez tout droit, puis rampez afin de passer par l'ouverture en face, un peu sur la droite.

En sortant, suivez le chemin qui monte droit devant vous (il vous faudra vous accroupir pour passer) et allez actionner le levier dans le couloir sur la gauche (le levier se trouve au bout à droite du couloir). Si vous n'y voyez rien, allumez une autre torche.

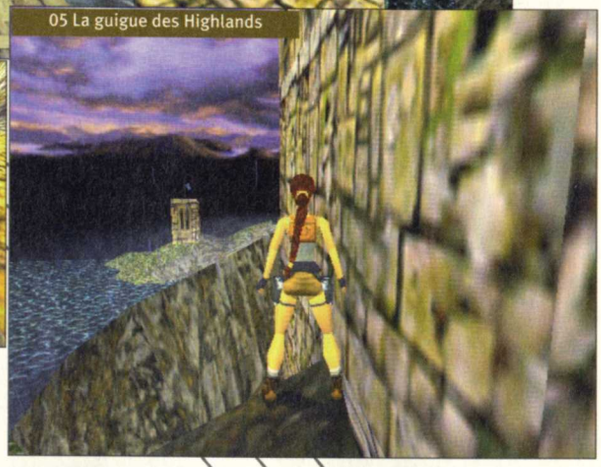
Tournez-vous et avancez un peu : une trappe s'est ouverte sur la droite, au début du couloir ; hissez-vous par là pour revenir sur la terre ferme.

À peine sur vos pieds, passez la grille et courez tout droit pour vous réfugier sur la plate-forme en hauteur afin de vous débarrasser du chien en toute tranquillité. Retournez-vous et avancez jusqu'à l'une des deux fenêtres grillagées en face de vous. Prenez vos pistolets en main et sautez plusieurs fois afin de tuer le garde en tirant à travers le grillage.

Rengainez, retournez-vous, avancez un peu et montez les marches à gauche, montez les marches sur la droite et avancez jusqu'au bord. Décalez-vous sur la gauche et avancez pour tomber sur le haut du premier pilier de soutènement qui dépasse du pont. **(guigue 04)**

04 La guigue des Highlands

05 La guigue des Highlands



Tournez-vous à gauche et avancez pour vous retrouver au bord du pilier de soutènement. Orientez-vous un peu sur la gauche (ne soyez pas trop près du mur) et sautez pour arriver de nouveau sur le tablier du pont (n'oubliez pas de tourner vers la gauche pendant le saut afin de diriger Lara vers la gauche).

Ramassez la boîte de **Cartouches de fusil** sur le cadavre du garde que vous avez liquidé à travers le grillage. Prenez aussi l'autre boîte de **Cartouches de fusil** qui se trouve sur le rebord gauche du pont.

Traversez ensuite le pont et tuez le corbeau dès qu'il s'envolera. Approchez-vous de la fumée qu'on voit s'échapper au bout du pont : tombez dans le trou d'où provient la fumée après que la nuée de chauve-souris s'est envolée afin de ramasser la boîte de **Cartouches de fusil**. Tournez-vous et sortez du trou.

Avancez d'un pas, tournez-vous sur la droite puis courez, sautez et accrochez-vous au lierre sur le mur en face. Descendez jusqu'en bas, tournez-vous sur la gauche et avancez un peu jusqu'à la hauteur du pont de caisses qui se trouve sur votre gauche. Allez prendre au début de ce pont de caisses la **Petite trousse de secours** puis revenez sur la terre ferme à côté en sautant. Avancez jusqu'aux saillies rocheuses, sautez dessus puis tournez-vous sur la droite et avancez jusqu'au mur blanchâtre en évitant de tomber le long de la pente rocheuse. Une fois près du mur (il faut s'y coller vraiment !), tournez-vous sur la gauche et sauvegardez. **(guigue 05)**

Avancez alors pour glisser le long de la pente rocheuse et, avant d'arriver en bas de la pente, sautez puis tournez à fond Lara vers la droite pour qu'elle atterrisse sur un renfoncement à droite en bas de la

pente. Si vous loupez votre saut (ou que vous sautez trop tôt/tard), Lara finit sa trajectoire dans l'eau et vous n'aurez plus qu'à reprendre votre sauvegarde. Prenez dans le renfoncement le paquet de **Harpons** ainsi qu'un **Fusil à harpon chargé**. Retournez-vous : vous apercevez un objet (les Uzis) sur le sol dans un renfoncement de l'autre côté de la rivière. La démarche à suivre pour rejoindre ce renfoncement est assez compliquée, alors sauvegardez une nouvelle fois.

Approchez-vous ensuite lentement de la pente qui descend tout droit à la rivière, orientez un peu Lara vers la zone à droite du renfoncement, puis reculez d'un petit bond en arrière et courez pour faire un saut de l'ange avec élan.

*Remarque : le saut de l'ange s'effectue en maintenant simultanément enfoncées les touches : **"shift" + "ctl" + "alt"**. Et pour prendre de l'élan il faut d'abord s'approcher du bord lentement puis appuyer sur la touche "arrière" pour reculer d'un bond et avancer ensuite en courant pour faire le saut.* **(guigue 06)**

Nagez tout droit (un peu vers la droite quand même) tout en remontant simultanément vers la surface : si vous êtes assez rapide, vous émergerez à la surface juste au moment où vous arriverez devant le bord du renfoncement et Lara reviendra d'elle-même sur la terre ferme. Si vous loupez le renfoncement, le courant vous entraînera et vous n'aurez plus qu'à reprendre votre sauvegarde...

Ramassez les **Uzis** puis plongez dans l'eau. Nagez en suivant le courant pour revenir au ponton et revenez alors sur la terre ferme. Retournez ensuite sur le tablier du pont en repassant par le dessus du premier pilier de soutènement. Avancez sur le pont jusqu'au second pilier de soutènement et montez dessus. Regardez alors l'amas rocheux en face du pont : certaines pentes sont couvertes de verdure ; faites une sauvegarde puis prenez votre élan et sautez sur ces pentes verdoyantes. **(guigue 07)**

Vous atterrirez ainsi sur une pente douce et Lara ne tombera pas à l'eau (à défaut, reprenez votre sauvegarde). Faites alors plusieurs sauts (parfois avec élan) vers la droite pour longer les rochers au bord de la rivière jusqu'à ce que vous arriviez sur un terrain plat où se trouve une **Roquette** (ce terrain est juste en face du ponton). Attention, les pentes sont traîtres, alors sauvegardez après chaque saut réussi car si vous tombez à l'eau il faudra tout recommencer.

Après avoir ramassé la roquette, plongez dans l'eau, remontez par le ponton et retournez sur le tablier du pont en repassant par le premier pilier, comme toujours.

Voir Secret 1

Après avoir ramassé les objets, approchez-vous de la sortie, tournez-vous sur la gauche pour avoir le dos face au vide (le pont étant à votre droite). Reculez alors et agrippez-vous au lierre pour ne pas tomber. Descendez en vous accrochant au lierre afin d'arriver au-dessus d'une entrée. Toujours en restant accroché au lierre, écartez-vous sur la droite, puis descendez plus bas que l'entrée. Déplacez-vous alors sur la gauche pour vous placer sous l'entrée et remontez enfin pour vous hisser dans cette entrée. Avancez (des chauves-souris s'envoleront) et actionnez le levier mural en face.

Ce levier ouvre pour un court instant une grille qui se trouve au bout du pont (à gauche du trou d'où s'échappe la fumée) et il faudra bien évidemment passer rapidement cette grille. Mais pour l'instant retournez-vous et avancez jusqu'au bord de l'ouverture sur la gauche afin de tuer tranquillement le garde qui passera la grille (s'il n'est pas là, rouvrez la grille jusqu'à ce qu'il surgisse ou bien allez le chercher). **(guigue 09)**

Une fois le garde mort, actionnez encore le levier puis tournez-vous, allez au bord de l'ouverture de gauche et sautez pour revenir sur l'extrémité du pont. Courez alors pour passer la grille ouverte sur votre gauche.

Après que la grille s'est refermée derrière vous, avancez tout droit et prenez le passage dans le coin gauche en face de vous. Prenez encore le passage dans le coin gauche en face

Secret 1

Allez au bout du pont et descendez sur le dessus du troisième pilier de soutènement de droite du pont.**(guigue 08)** Sautez sur le mur couvert de lierre en face et agrippez-vous. Montez juste un peu, le temps d'entendre un corbeau. Sautez alors en arrière pour atterrir sur le troisième pilier de soutènement puis dégainez et tuez dès qu'il s'approchera le corbeau qui descend du ciel (cela prend un peu de temps).

08 La guigue des Highlands

Ressautez alors sur le lierre et montez jusqu'au cette fois-ci presque jusqu'au sommet.

Avant d'atteindre les barbelés tout en haut, écartez-vous sur la gauche et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Retournez-vous : il y a une plate-forme qui part sur votre gauche, mais je vous déconseille de la suivre car vous allez tomber nez à nez avec un garde et vous perdrez beaucoup de points de vie au cours du combat. Grimpez plutôt le muret en face de vous et avancez tout droit jusqu'à l'autre muret. Dégainez alors et sautez pour tirer sur le garde et sur le corbeau qui sortira de la tour en face de vous. Continuez à tirer sur le garde en sautant pour éviter qu'il vous touche.

Lorsque vous aurez tué le garde et le corbeau (on dirait du La Fontaine), rengainez, grimpez sur le second muret et sautez en face pour vous accrocher au lierre. Montez ensuite et entrez dans la tour. Prenez les deux boîtes de **Cartouches de fusil** et **le Fusil à canon scié.**

06 La guigue des Highlands

07 La guigue des Highlands

09 La guigue des Highlands

de vous et suivez l'escalier en dégainant car un chien vous attaquera vers le haut de l'escalier (tirez en sautant en arrière pour l'éviter).

Lorsque vous serez arrivé au sommet de l'escalier, avancez pour glisser le long de la pente. Continuez d'avancer jusqu'au bout et prenez le passage à gauche. Suivez le chemin jusqu'à la grille (remarquez que vous passez sous un plafond de lierre juste avant d'atteindre la grille), tournez-vous sur la gauche et avancez pour prendre une boîte de **Torches** au bout. Revenez maintenant vous placer sous le lierre qu'on vient de remarquer (positionnez-vous au bord du gouffre) et sautez en l'air afin de vous y accrocher. **(guigue 09)**

Avancez jusqu'au bout en étant suspendu puis laissez-vous tomber sur le sol et retournez-vous pour abattre le corbeau qui est apparu (si vous n'arrivez pas à le voir, laissez tomber pour l'instant). **(guigue 10)**

Accroupissez-vous alors pour passer la cavité et, tout en restant accroupi et bien collé au mur de droite, avancez vers la droite et entrez rapidement dans la seconde cavité pour éviter le rocher qui déboulera.

Après avoir évité une mort certaine, continuez vers la droite, montez la rampe, accroupissez-vous pour passer l'ouverture étroite puis escaladez le muret, tournez-vous sur la droite et avancez jusqu'au bord. Tournez-vous ensuite sur la gauche, dégainez et sautez pour tirer sur le garde qui patrouille. Rengainez lorsqu'il est mort et escaladez le muret pour arriver sur le chemin de ronde du garde.

Montez les marches et prenez une **Petite trousse de secours** dans le premier renfoncement sur la gauche. Grimpez ensuite les dernières marches pour atteindre une corniche. Retournez-vous et sautez pour vous accrocher au mur de lierre au-dessus de la sortie. **(guigue 11)**

Décalez-vous sur la gauche jusqu'à ce que vous soyez au-dessus d'un grande ouverture dans le mur. Montez alors un peu puis continuez à crapahuter sur la gauche jusqu'à ce que vous soyez au-dessus d'une seconde corniche. Lâchez alors le lierre pour tomber sur la corniche.

Avancez alors par l'ouverture jusqu'au bord, tournez-vous sur la gauche, avancez un peu puis tournez encore sur la gauche. Vous voyez du lierre au-dessus de vous (il couvre les bords de l'ouverture que vous venez de passer). **(guigue 12)**

Sautez pour vous accrocher au lierre et montez jusqu'à ce que Lara place ses pieds dans le lierre. Tout en restant accroché, sautez : Lara effectue alors un saut périlleux arrière et se retrouve sur la plate-forme en hauteur derrière elle. Sauvegardez puis tournez-vous sur la gauche, dégainez et faites un saut avec élan sur la longue plate-forme centrale recouverte de verdure. Tuez rapidement le corbeau dans le renfoncement à droite avant qu'il ne vous fasse tomber de la plate-forme (sinon vous serez bon pour reprendre votre sauvegarde). Prenez ensuite les chargeurs de **Cartouches de MP5** dans le renfoncement d'où a surgi le corbeau.

Secret 2

Continuez d'avancer pour vous retrouver au bord du vide. Placez-vous au bord du gouffre et tournez-vous un peu sur la gauche pour orienter Lara vers la fenêtre entourée de rouge et de jaune (utilisez les touches de vue pour voir que vous êtes bien en face car c'est un saut très difficile). **(guigue 14)** Sauvegardez puis faites un saut avec élan pour passer à travers la fenêtre afin d'atterrir sur une plate-forme glissante. Si vous loupez la plate-forme, vous savez ce qu'il vous reste à faire : reprendre votre sauvegarde ! Après avoir glissé, vous atterrissez sur un bloc.

14 La guigue des Highlands

Retournez-vous et tombez sur la pente à droite (si vous tombez sur la gauche, vous irez tout droit dans les sables mouvants). Traversez alors la grotte jusqu'au lac souterrain et plongez dans l'eau afin de récupérer la boîte de **Torches** sur la droite. Nagez jusqu'au fond de la grotte pour revenir sur la terre ferme : le monstre du Lochness apparaît devant vous. Plongez rapidement dans le bassin d'où est sortie la tête du monstre et nagez dans les tunnels sous-marins jusqu'à ce que vous puissiez revenir à la surface (il n'y a qu'un chemin possible mais ne perdez pas de temps ou vous vous noierez). Vous êtes dans une salle dont l'un des côtés est tout vert car c'est le corps du monstre du Lochness : avancez un peu puis replongez dans l'eau et passez dans l'ouverture sous le corps du monstre puis hissez-vous sur la droite pour entrer à l'intérieur du monstre qui est en fait une machine de guerre.

15 La guigue des Highlands

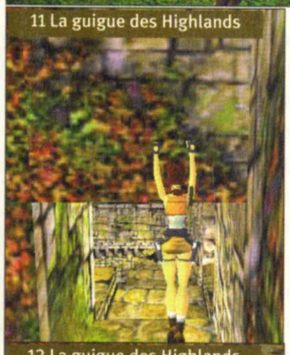
Ramassez une **Grande trousse de secours**, retournez-vous et dégainez pour tuer de loin le garde. Replongez dans l'eau et hissez-vous de l'autre côté du bassin pour ramasser le paquet de **Grenades** au sol. Continuez d'avancer pour actionner le levier sur le panneau de contrôle à droite **(guigue 14)** puis retournez-vous et avancez par l'ouverture en face pour sortir du monstre. Montez les marches, armes au poing, car un chien vous attend plus haut. Au sommet des marches, escaladez tous les blocs jusqu'au dernier puis passez la pente afin de retomber sur un escalier que vous avez déjà emprunté.

Retournez-vous et allez au bout de la plate-forme centrale. Tournez-vous sur la droite et sautez avec élan dans la cavité à droite pour vous emparer d'une **Petite trousse de secours.** Retournez sur la plate-forme centrale en refaisant un saut avec élan.

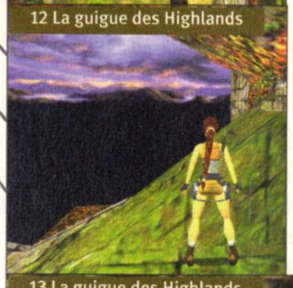
Placez-vous ensuite à l'endroit le plus élevé de la plate-forme centrale, en vous orientant vers le renfoncement d'où vint le corbeau et sautez en hauteur pour vous accrocher à l'ouverture au-dessus de vous. Hissez-vous pour vous retrouver sur le toit. **(guigue 13)**

10 La guigue des Highlands

11 La guigue des Highlands



12 La guigue des Highlands



13 La guigue des Highlands

Dégainez pour abattre le corbeau qui va surgir, et allez vous emparer de la **Pierre de chardon** (un objet vert et violet) qui repose dans un coin du toit.

Retombez par l'ouverture dans le toit sur la plate-forme centrale.

Approchez-vous du renfoncement d'où est venu le corbeau, tournez-vous sur la gauche et tombez sur l'escalier où vous avez abattu le garde.

Descendez jusqu'à la dernière marche, tournez-vous sur la gauche, et sautez sur le pont de pierre au centre de la salle. Allez à l'autre extrémité du pont de pierre, tournez-vous sur la droite et faites un saut avec élan vers l'ouverture recouverte de verdure et accrochez-vous au rebord. Hissez-vous puis avancez pour récupérer un chargeur de **Cartouches de MP5**.

Voir Secret 2

Descendez les marches pour entrer dans le bâtiment. Avancez un peu puis tournez-vous sur la gauche pour

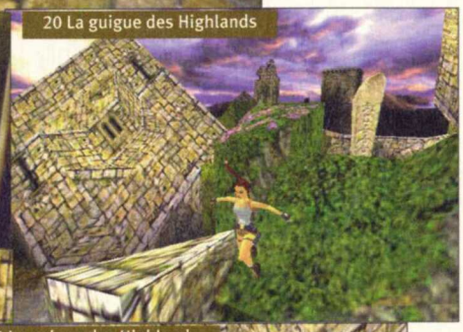
faire face à une grille. Placez alors votre **Pierre de chardon** dans une des deux statues de serpents situées de part et d'autre de la grande grille. **(guigue 16)**
Revenez un peu sur vos pas et prenez le passage à gauche (vous arrivez dans la salle où la grille s'était refermée derrière vous) puis montez sur une des marches à droite. Suivez le couloir et actionnez le levier mural en bas de la pente. Montez la pente et hissez-vous pour passer l'ouverture.

19 La guigue des Highlands

Vous voilà de nouveau dans la tour qui se trouve à gauche du pont. Descendez par l'ouverture à gauche et sautez pour vous retrouver à l'extrémité du pont.
Avancez tout droit (vous passez à côté du trou d'où sort la fumée) et sautez au bout avec élan pour atteindre l'autre plate-forme. Vous voyez au loin un garde, dégainez et rapprochez-vous jusqu'à ce que vous puissiez lui tirer dessus (si le garde s'était déjà rapproché, tuez-le avant de sauter du pont). Avancez puis tournez à droite et plongez au fond du bassin pour y récupérer deux paquets de **Harpons** et un **Pied-de-biche.** Sortez du bassin et allez actionner le levier mural dans la pièce sur la droite : une grille se lève au bout du pont, cette fois-ci à droite du trou d'où sort la fumée. **(guigue 17)**

16 La guigue des Highlands

17 La guigue des Highlands


20 La guigue des Highlands

21 La guigue des Highlands

Juste après la cinématique, retournez-vous rapidement (par une roulade par exemple) et courez en sprintant pour revenir au pont (il faudra ressauter dessus bien sûr) puis passez par l'ouverture à droite avant que la grille ne se referme.
Dégainez puis descendez les marches : un garde surgira sur votre droite et il faudra l'éliminer. Allez prendre ensuite la **Petite trousse de secours** sur sa dépouille.
Voir Secret 3
Sortez de la pièce et accroupissez-vous pour passer l'ouverture basse sur la droite. Rampez jusqu'à la grille (qui s'ouvrira toute seule) puis redressez-vous et retournez à l'extérieur tout en évitant de traverser les fumées nocives.
Avancez tout droit jusqu'à la salle en face remplie de tombes (un cimetière, donc). Dégainez et approchez-vous un peu de la sortie sur la gauche pour tuer le garde qui surgira et ramassez la boîte de **Cartouches de fusil** sur son cadavre. Avant de poursuivre dans cette direction, retournez-vous et avancez tout droit (toujours avec les armes au poing) pour atteindre l'autre côté du cimetière. Descendez les marches (attention à ne pas tomber dans les sables mouvants en bas des marches) et tuez le garde qui vous attend sur la droite. Vous pourrez ramasser au pied des marches une boîte de **Cartouches de fusil** et aussi une **Petite trousse de secours** dans le coin de la pièce à gauche des marches . **(guigue 19)**
Retraversez alors le cimetière pour passez la sortie en face et suivez le chemin sur la droite jusqu'au bord d'une pente. Attention à ne pas glisser sur cette pente car sinon vous tomberez dans les sables mouvants. Votre but est d'atteindre la colonne de pierre en face de vous sur la droite mais elle est difficile d'accès.
Sauvegardez puis tournez-vous sur la gauche et sautez sur les rochers pentus qui vous font face. **Tout en laissant le bouton de saut enfoncé**, dirigez Lara pour qu'elle se décale lentement vers la gauche au cours de ses sauts : après plusieurs sauts en avant et en arrière, Lara finira par atterrir sur la colonne de pierre. **(guigue 20)**
Retournez-vous alors et faites un saut avec élan pour atteindre la colonne où poussent des fleurs violettes. Dégainez tout de suite, placez-vous bien au centre de la colonne et tirez sur le corbeau qui surgira (il faut être rapide et bien au centre de la colonne pour éviter de tomber à cause du corbeau).
Sautez ensuite sur la colonne ouverte de verdure en contrebas. Retournez-vous, repérez le bouclier rouge et blanc peint sur le mur en face et sautez avec élan dans sa direction. **(guigue 21)**
Bien que vous atterrissiez dans les sables mouvants, continuez d'avancer pour entrer dans le tunnel sous bouclier. Suivez le tunnel pour revenir sur la terre ferme puis accroupissez-vous et avancez dans le tunnel bas. Prenez le premier tunnel sur votre gauche pour revenir à l'extérieur.
Allez à droite et fouillez la grande place pour ramassez sur les caisses un chargeur de **Cartouches de MP5,** une boîte de **Cartouches de fusil,** une boîte de **Torches** ainsi qu'une **Grande trousse de secours.**

Attention, car lorsque vous ramasserez cette dernière, les deux statues de pierre se changeront en véritables chiens et vous attaqueront : préparez-vous à ce combat (il faudra bien sûr sauter dans tous les sens pour éviter les chiens) !
Retournez ensuite dans le tunnel en vous accroupissant et poursuivez vers la gauche puis redressez-vous. Allez vers la droite et accroupissez-vous de nouveau pour ramper à travers la petite ouverture. Rampez jusqu'au bout (vous voyez les sables mouvants sur votre gauche) et redressez-vous.
Tournez-vous sur la droite et hissez-vous sur le bloc vert, puis sur le suivant à droite pour y ramasser une

Secret 3

Prenez le passage d'où venait le garde puis dégainez encore, sauvegardez et empruntez le passage de gauche. Avancez en tirant sur le prochain mais surtout passez aussi rapidement que possible le passage dont le garde ouvrira la grille, sinon vous ne pourrez plus atteindre le 3e secret (mais vous pourrez toujours reprendre votre sauvegarde pour réessayer) !

Une fois à l'intérieur du couloir (et le garde étant éliminé), retournez-vous et avancez jusqu'à la porte cadenassée . Utilisez alors le Pied-de-biche sur la porte pour l'ouvrir. **(guigue 18)** Entrez dans la pièce : vous trouverez le MP5 sur la stèle ainsi que deux chargeurs de **Cartouches de MP5** au sol derrière la stèle.

18 La guigue des Highlands

NIVEAU 2

LE REPAIRE DE WILLARD

Avancez pour glisser au milieu de la pente, prenez tout de suite en bas la boîte de **Torches** sur le sol, puis sautez immédiatement par l'ouverture en face pour ne pas être écrasé. **(repaire 01)**

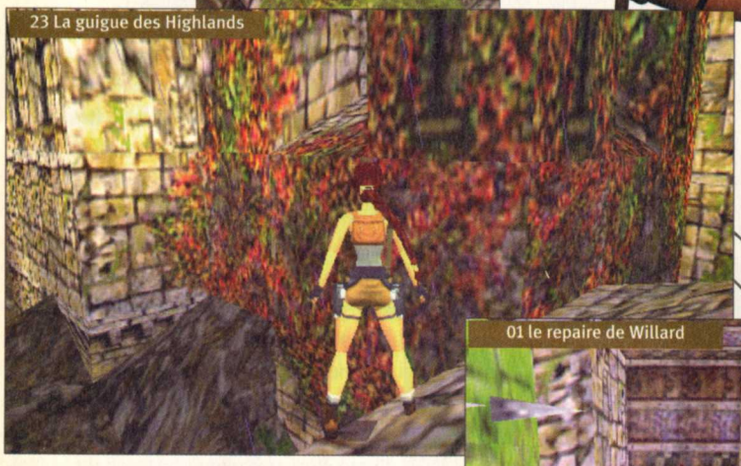
Laissez-vous glisser sur les pentes jusqu'à ce que vous tombiez dans un couloir : vous voyez une énorme pierre qui roule vers vous.
Reculez pour vous coller dos au mur et peu avant que la pierre n'arrive sur vous, faites un saut de côté sur la gauche de Lara pour passer en sécurité au-dessus du rocher (il faut une bonne synchronisation). **(repaire 02)**

Descendez un peu la pente pour ramassez le **Pied-de-biche** par terre. Remontez ensuite la pente puis allumez une torche, accroupissez-vous et rampez dans le passage bas puis tombez par le trou dans le bassin. Prenez au fond de l'eau les trois paquets de **Harpons** (si vous manquez d'air, vous pouvez revenir à la surface en repassant par le trou d'où vous venez).
Hissez-vous par le trou par lequel vous étiez passé pour revenir sur la terre ferme (vous pouvez encore allumer une torche car c'est un passage très sombre), accroupissez-vous pour repasser le passage bas et descendez la pente en vous arrêtant au bout pour ne pas tomber sur les pics. Sautez avec élan sur la partie gauche de plateforme recouverte de verdure au centre de la salle.
Dégainez et laissez-vous tomber en contrebas puis abattez le chien.
Approchez-vous du seuil du couloir et avancez lentement pour déclencher un piège devant vous. Rampez en dessous du piège et ramassez la **Petite trousse de secours**. Continuez d'avancer lentement dans le couloir pour déclencher un autre piège puis passez en dessous et descendez les marches pour entrer dans la salle remplie de rochers verts : ce sera notre point de départ. Bien évidemment, les rochers de la salle rouleront pour vous écraser lorsque vous vous en approcherez : il faut donc les déclencher en toute sécurité. Sauvegardez, tournez-vous sur la droite et courez **jusqu'au** mur : un rocher vient s'arrêter juste dans votre dos. **(repaire 03)**
Retournez-vous et passez entre les deux rochers en évitant de vous mettre devant eux pour revenir à votre point de départ : le second rocher se met à rouler.
Du point de départ, allez sur cette fois-ci sur la gauche jusqu'au mur (un rocher se met à rouler sur votre droite). Tournez-vous sur la droite et avancez vers le chargeur de **Balles de Desert Eagle** au sol. Dès que le rocher fonce sur vous faites un saut périlleux arrière puis un saut sur le côté droit pour éviter l'écrasement : sauvegardez. Revenez ensuite prendre le chargeur de **Balles de Desert Eagle** et avancez lentement puis arrêtez-vous et reculez vite dès que vous sentez le sol trembler : un autre rocher s'écrase contre le mur devant vous. Avancez de nouveau en allant un peu sur la gauche pour prendre la **Roquette** au centre de la salle. Tournez-vous

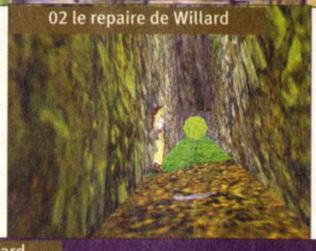
Petite trousse de secours. Hissez-vous de là sur le bloc gris suivant et ramassez la deuxième **Pierre de chardon**. **(guigue 22)**
Sauvegardez, retournez-vous, sautez en hauteur pour vous accrocher au lierre du plafond et, tout en restant suspendu, avancez un peu puis tournez-vous sur la gauche et traversez toute la salle jusqu'au bout (attention, restez sur les zones où il y a du lierre sinon vous tomberez dans les sables mouvants). Arrivé au bout de la salle, lâchez le lierre pour atterrir sur une pente. Avancez un peu et laissez-vous glisser sur la pente suivante pour revenir près du bassin qui était rempli de harpons. Allez à gauche, avancez et sautez pour revenir sur le pont. Avancez jusqu'au trou rempli de fumée : vous voyez la statue d'un chien en face de vous sur la gauche. Allez près de cette statue et descendez sur le sommet du pilier du pont. Tournez-vous vers la droite afin d'être orienté face à l'ouverture de la tour qui se trouve à gauche du pont. **(guigue 23)**

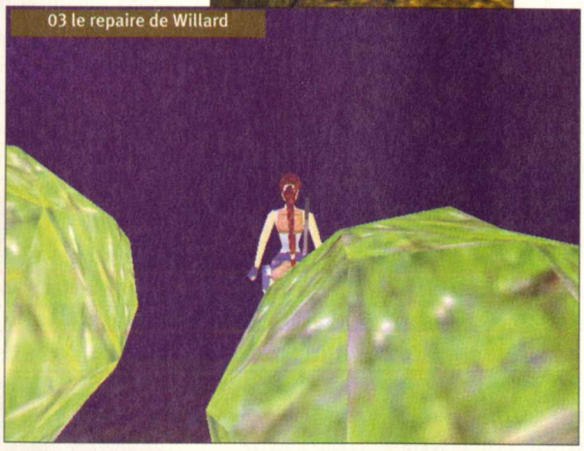
Faites ensuite un saut avec élan pour atteindre cette ouverture. Passez par le couloir à gauche du levier dont vous avez précédemment ouvert la grille. Descendez la pente, tournez à droite et avancez pour tomber dans la salle à ciel ouvert. Passez l'ouverture à gauche puis allez vers la droite et tournez-vous face à la grande grille. Placez votre deuxième **Pierre de chardon** dans la statue de serpent encore libre afin que s'ouvre la grande grille.
Passez la grille pour récupérer la boîte de **Torches,** puis continuez d'avancer pour glisser le long de la pente afin d'achever le niveau.

22 La guigue des Highlands


23 La guigue des Highlands

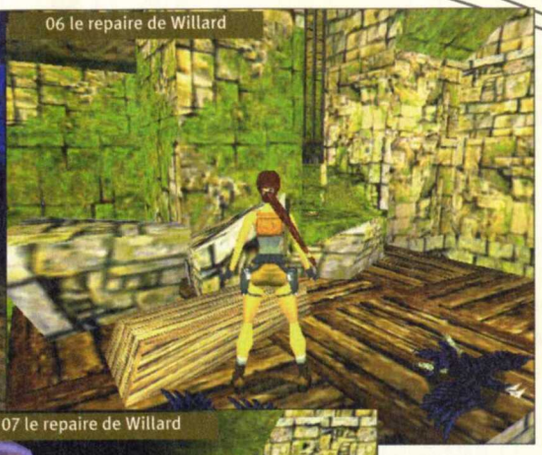
01 le repaire de Willard

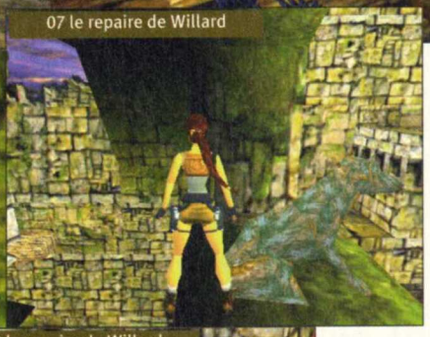

02 le repaire de Willard

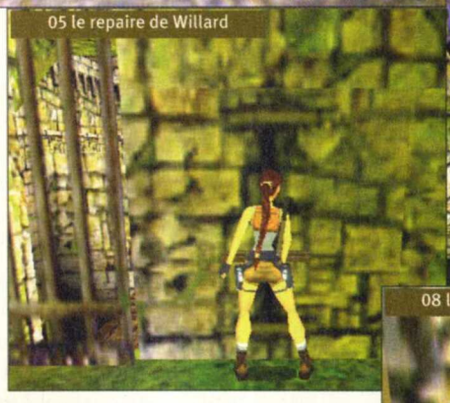

03 le repaire de Willard

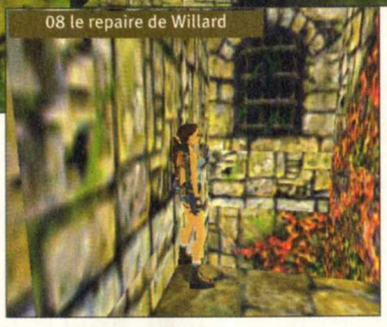
sur la droite pour faire face au rocher en haut de la pente de sortie. Approchez-vous lentement et dès qu'il se mettra à rouler, faites un saut sur le côté gauche pour l'éviter. Faites ensuite deux sauts sur la droite pour être en face d'un autre rocher et courez jusqu'à lui : vous évitez ainsi un rocher vous passe dans le dos. Retournez-vous et faites un pas pour ramasser la boîte de **Cartouches de fusil** sur le sol. Tournez-vous sur la droite suffisamment pour vous orienter vers la sortie et courez tout droit vers elle. **(repaire 04)**

04 le repaire de Willard


06 le repaire de Willard


07 le repaire de Willard


05 le repaire de Willard


08 le repaire de Willard

Prenez le paquet de **Grenades** dans le renfoncement à gauche de la sortie. Sauvegardez puis avancez un peu dans le couloir en courant et entrez tout de suite dans le renfoncement à droite pour éviter le rocher qui déboulera.

Retournez-vous, montez jusqu'en haut les marches dans le couloir en face, soignez-vous, sauvegardez puis laissez-vous glisser sur la pente à gauche. Tournez-vous tout de suite à droite et hissez-vous, puis avancez pour arriver pile au-dessus du chargeur de **Cartouches de MP5**. Ramassez-le vite (ce n'est pas indispensable et même si l'on est très rapide, Lara sera quand même un peu blessée) et hissez-vous tout de suite après sur le bloc suivant. **(repaire 05)**

Une fois en haut, courez vite en face pour actionner le levier, faites un saut sur la droite, tournez-vous à droite jusqu'à ce que vous aperceviez le couloir et entrez dedans.

Tournez à droite, avancez jusqu'à tomber dans la fosse et ramassez la **Grande trousse de soins**. Hissez-vous pour ressortir, avancez dans le couloir, montez les marches jusqu'au bout et laissez-vous glisser sur la pente à gauche.

À votre arrivée, dégainez vos pistolets pour abattre les trois corbeaux. Avancez ensuite lentement sur la passerelle de bois : des éboulis tombent devant vous. Approchez-vous de ces éboulis, tournez-vous un peu sur la droite et sautez au-dessus des éboulis ; vous évitez ainsi d'être écrasé par d'autres éboulis. **(repaire 06)**

Sautez ensuite dans le renfoncement à côté pour ramasser la **Petite trousse de secours**. Retournez-vous et sautez au-dessus des éboulis pour revenir à votre point de départ sur la passerelle de bois. Tournez-vous sur la gauche et sautez pour vous accrocher au rebord du bloc de pierre gris en pente. Hissez-vous et ramassez la boîte de **Torches**. Écartez-vous sur la gauche, tournez-vous à droite et sautez pour vous accrocher, puis hissez-vous sur la plateforme au-dessus.

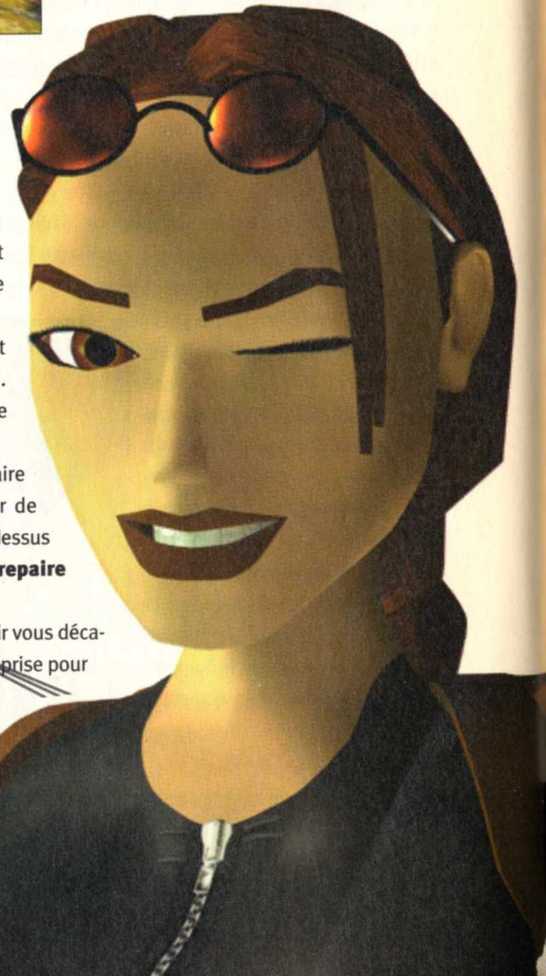
Hissez-vous sur le bloc à droite et redescendez de l'autre côté sur la plateforme. Allez presque au bout de cette plate-forme, dégainez, tournez Lara vers la droite pour qu'elle soit orientée vers le milieu de l'entrée de la salle suivante (car il faudra éviter le plafond très bas), puis sautez et tuez rapidement le chien qui surgira.

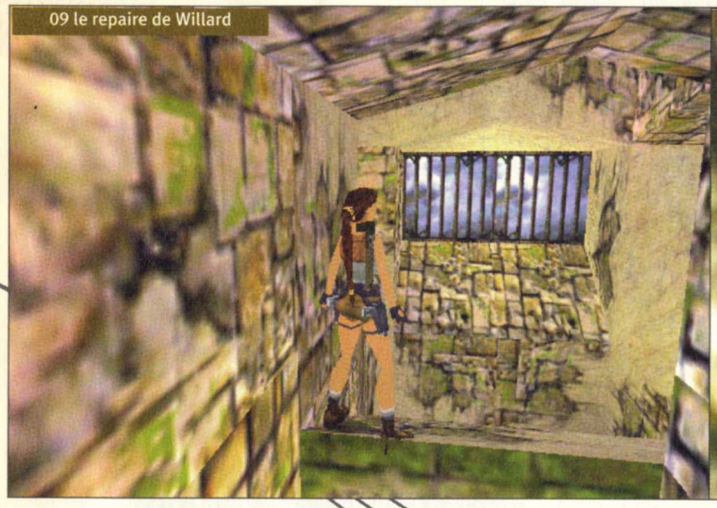
Courez ensuite vers le mur de gauche couvert de lierre en évitant au maximum de vous approcher du centre de la salle. Grimpez au grand mur en vous accrochant au lierre et, avant d'arriver en haut, écartez-vous sur la gauche pour retomber sur une plateforme. Retournez-vous, avancez sur la droite, passez juste derrière la statue de chien et montez les blocs de pierres à droite pour actionner le levier. **(repaire 07)**

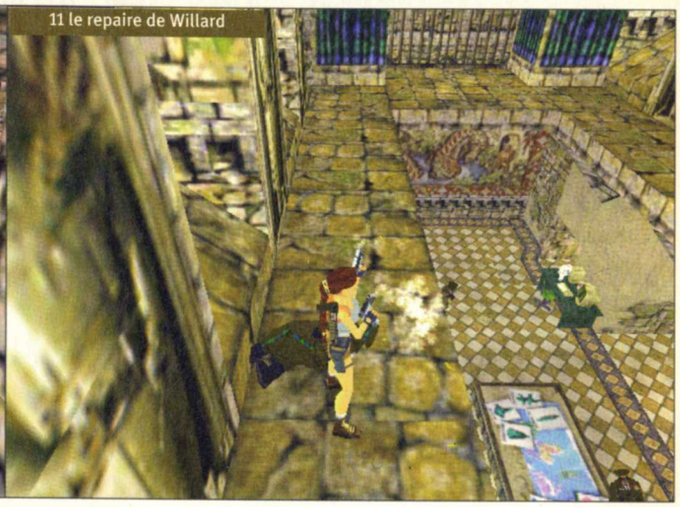
Revenez à l'endroit où vous avez lâché le lierre pour tomber sur la plateforme et hissez-vous. Tournez-vous sur la gauche et faites un saut avec élan pour atteindre l'autre bloc.

Montez sur le bloc suivant et avancez jusqu'au bord. Tournez-vous sur la gauche et avancez jusqu'au mur. Retournez-vous afin de faire face au lierre sur le mur de gauche en face et sautez dessus pour vous y accrocher. **(repaire 08)**

Descendez jusqu'à pouvoir vous décaler sur la gauche et lâcher prise pour tomber à gauche des pics. Tournez-vous à droite et traversez len-




09 le repaire de Willard


11 le repaire de Willard

tement les pics afin de ramasser la boîte de **Torches** au fond.
Retournez-vous et retraversez lentement les pics pour vous hisser au fond sur le bloc où il est inscrit : "abandon hope all ye who enter here".
Vous voyez une **Petite trousse de secours** dans la fosse en face de vous : il va falloir être très rapide si vous voulez la récupérer sans mourir (c'est bien sûr facultatif). Pour commencer, placez-vous juste au-dessus du "A" de "abandon", sauvegardez puis sautez en direction de la **Petite trousse de secours**. Effectuez une roulade lorsque Lara touchera le sol puis ramassez la **Petite trousse de secours**, tournez un peu sur la gauche et sautez pour vous accrocher et hissez-vous sans attendre sur la plate-forme sur laquelle vous étiez précédemment. **(repaire 09)**
Retournez-vous et sautez sur la plate-forme à gauche. Sautez ensuite avec élan sur la corniche en face. Avancez pour vous approcher du bord, écartez-vous le plus possible à droite, sautez, ramassez vite la boîte de **Cartouches de fusil** et avancez pour vous hisser sur la corniche en face.
Retournez-vous et sautez sur la corniche à droite. Vous remarquez deux boîtes de **Cartouches de fusil** sur la corniche gauche de la salle suivante. Il est impossible de prendre les deux boîtes mais si vous êtes très rapide, vous pourrez récupérer la boîte la plus proche. Pour y arriver, sauvegardez d'abord, puis sautez de façon à arriver directement sur la première boîte de **Cartouches de fusil**, ramassez-la puis tombez dans la fosse, approchez-vous du passage bas et accroupissez-vous pour vous y introduire. Si vous n'y arrivez pas après plusieurs essais, oubliez la boîte de **Cartouches de fusil** et tombez tout de suite dans la fosse pour passer accroupi le passage bas.

Avancez accroupi jusqu'au bord, retournez-vous et descendez sur le sol en appuyant sur les touches **"Ctlr" + "Arrière"**. Retournez-vous et avancez jusqu'au passage bas en face. Retournez-vous, accroupissez-vous et descendez de la même manière **("Ctrl"+"Arrière")** à l'étage inférieur. Ramassez les deux paquets de **Harpons**. Vous voyez un levier mais on y reviendra dans quelques instants.

Voir Secret 1

Actionnez le levier dans le coin à gauche, puis hissez-vous encore à l'étage supérieur. Passez par l'ouverture dont vous venez d'ouvrir la grille. Nous revoilà sur la plate-forme où sont tombés les éboulis et vous devez faire encore une fois le même chemin pour revenir au grand mur de lierre. Regrimpez au grand mur de lierre, écartez-vous sur la gauche pour retomber sur la plate-forme. Hissez vous encore sur le bloc suivant, tournez-vous sur la gauche et faites un saut avec élan pour atteindre le bloc couvert de verdure. Montez encore sur le bloc suivant mais, cette fois-ci, au lieu de vous accrocher encore au lierre sur la droite, nous allons prendre un autre chemin. Retournez-vous en effet et sautez pour vous accrocher à la plate-forme au-dessus de vous. Sautez sur la plate-forme en face et grimpez sur le bloc suivant. Retournez-vous et sautez avec élan en vous accrochant à la plate-forme recouverte en partie de verdure. Avancez afin de récupérer sur le sol des **Munitions pour Uzis**. Retournez-vous, avancez jusqu'au bord et sautez sur la plate-forme précédente. Dégainez et suivez le couloir sur la gauche jusqu'à une corniche qui surplombe une salle. Abattez le garde sur la corniche et profitez de votre position en hauteur pour tuer les deux gardes qui surveillent la pièce en dessous (avancez sur la corniche pour les repérer). **(repaire 11)**
Allez au bout de la corniche et passez la sortie à droite. Ne descendez pas tout de suite l'escalier mais sautez d'abord en vous accrochant au rebord de la plate-forme sous la fenêtre. Tournez-vous sur la gauche, hissez-vous et rampez jusqu'à ce que vous puissiez vous redresser. Retournez-vous et hissez-vous sur les deux blocs de pierre pour trouver une **Petite trousse de secours**. Refaites ensuite tout le chemin en sens inverse pour revenir à l'escalier et cette fois-ci descendez-le pour arriver dans la grande salle où vous avez abattu les deux gardes. Prenez d'ailleurs à côté de leurs cadavres une **Petite trousse de secours** et une boîte de **Torches**. Ramassez surtout la **Clé du Tumulus** (qui ressemble à un petit menhir) sur la longue table basse couverte de cartes et de schémas.

SECRET 1

Descendez toujours de la même manière à l'étage d'en dessous (repaire 10) pour récupérer le chargeur de **Cartouches de MP5** et la **Grande trousse de secours**. Remontez à l'étage supérieur en vous hissant.

10 le repaire de Willard

TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT

Voir Secret 2

Sortez de la pièce et avancez jusqu'aux bibliothèques au fond à droite de la grande salle. Allez dans le renfoncement sur la droite des bibliothèques pour ouvrir une salle secrète derrière vous, de l'autre côté des bibliothèques. Allez dans cette salle secrète : vous ouvrez ainsi une deuxième salle secrète. Retournez-vous, sortez de la salle et allez dans cette deuxième salle secrète qui se trouve dans le coin au fond à gauche. Ramassez les deux boîtes de **Cartouches de fusil** : vous entendez alors un autre bruit de porte. Vous venez en effet d'ouvrir un autre passage dans la première salle secrète. Vous devez donc y retourner mais en empruntant un chemin bien particulier entre les étagères : sortez de la deuxième salle secrète et avancez tout droit mais n'allez pas jusqu'à l'étagère en face. **(repaire 13)** Tournez-vous au contraire sur la droite un peu avant et longez l'étagère de droite, puis tournez à droite, avancez, tournez à gauche et avancez pour entrer dans la première salle secrète. Empruntez alors le passage qui est ouvert sur la droite. Grimpez sur la plate-forme en face de vous, dégainez et montez la pente jusqu'en haut. Il y a un tunnel sur votre gauche (on le voit à peine dans la pénombre) dans lequel il faut vous rendre après avoir abattu le chien qui va surgir (prenez soin de ne pas marcher sur le liquide vert au sol). Grimpez la pente dans le tunnel, hissez-vous sur la corniche et ramassez une **Petite trousse de secours** et une boîte de **Cartouches de fusil**. Redescendez la pente et allez vers l'escalier à gauche. Montez deux marches puis tournez-vous sur la droite et sautez en vous accrochant sur le bloc (attention au liquide vert). Avancez un peu pour revenir à l'air libre dans un lieu familier. Tournez-vous sur la gauche et avancez jusqu'au mur. Écartez-vous sur la droite pour vous retrouver sur une dalle de pierre recouverte en partie par de la verdure et placez alors votre Clé du Tumulus dans le petit trou carré du mur. **(repaire 14)** Dégainez et tuez les trois soldats écossais qui surgiront (sautez dans tous les sens pour éviter le corps à corps). Gardez les armes à la main et retournez dans le couloir de l'escalier, sautez sur les marches (toujours en faisant attention à ne pas tomber sur les flots de liquide vert) et montez jusqu'à la dernière marche en éliminant le soldat qui surgira de la gauche. Faites un saut avec élan à partir de la dernière marche pour atteindre le sol en face. Grimpez sur le bloc de pierre et retombez sur la corniche derrière. Rampez dans le conduit sur la droite puis redressez-vous dès que possible et abattez le garde (sautez d'avant en arrière pour l'éviter).

13 le repaire de Willard

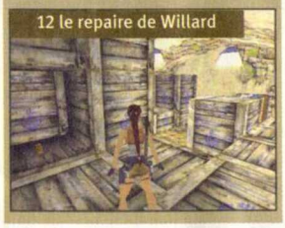
Secret 2

Approchez-vous ensuite des chaises bleues et allez vers la gauche afin de tirer vers vous la caisse sur laquelle il y a une marque bleue. Faites le tour du pilier à gauche pour vous retrouver à côté de la caisse et tirez-la une seconde fois. Contournez à nouveau le pilier par la droite et utilisez votre **Pied-de-biche** sur la porte cadenassée. Entrez et tirez vers vous la caisse en face pour récupérer le chargeur de **Cartouches de MP5** qui se trouvait en dessous.

Tirez ensuite deux fois la caisse qui se trouve dans le coin au fond à droite (par rapport à l'entrée de la pièce). Ramassez ensuite le chargeur de **Cartouches de MP5** à l'endroit où se trouvait la caisse, puis tirez une fois l'autre caisse qui vous fait face.

Allez maintenant dans le coin au fond à gauche de la pièce (par rapport à l'entrée de la pièce), tournez-vous sur la droite et poussez la seconde caisse : vous découvrez une **Grande trousse de secours** à récupérer (repaire 12).

12 le repaire de Willard

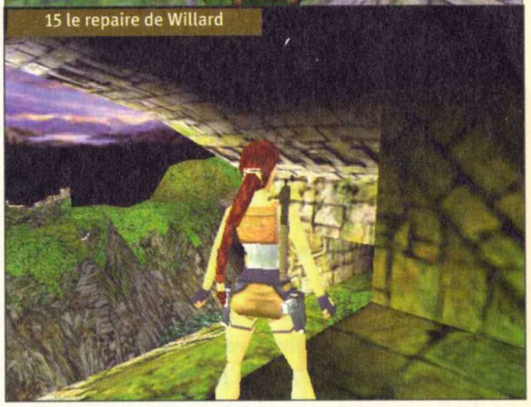


Ramassez ensuite les deux **Munitions pour Uzis**, et de la **Grande trousse de secours**. Sortez en rampant de nouveau à travers le conduit pour revenir sur la corniche. Vous pouvez alors soit sauter dans le vide à droite pour terminer le niveau, soit continuer pour récupérer le secret 3.

Voir Secret 3

14 le repaire de Willard

15 le repaire de Willard



SECRET 3

Grimpez sur le bloc de pierre à gauche et redescendez de l'autre côté. Empruntez ensuite le couloir sur la droite, d'où était sorti le soldat. Vous avez trouvé le secret 3. Avancez jusqu'au bord de la plate-forme et descendez sur la plate-forme plus basse à gauche. Retournez vous et placez vous au bord de la plate-forme, dos au vide. Reculez alors d'un petit bond en arrière et accrochez vous à la plate-forme. Lâchez-la ensuite pour tomber. Retournez-vous et passez la sortie à gauche en prenant au passage les **Munitions pour Uzis** sur le seuil. Dégainez puis avancez en tuant les trois soldats qui surgiront au fur et à mesure que vous progresserez. Continuez à suivre le défilé vers la gauche et ramassez les **Munitions pour Uzis** au pied du bloc de pierre verte. Grimpez sur le bloc de pierre verte pour ramasser encore des **Munitions pour Uzis**. Retournez-vous, dos aux dolmens. Vous voyez au loin de la fumée surgir du coin du défilé en face de vous : c'est là qu'il faudra aller mais pour l'instant abattez les deux soldats qui sont apparus (si vous ne les voyez pas, sautez sur place à partir du bloc de pierre afin de les attirer ou bien aller les chercher). Approchez-vous alors de l'endroit d'où provient la fumée (repaire 16) et avancez dessus pour tomber dans un tunnel. Dégainez pour tuer le soldat qui arrivera puis suivez le tunnel, montez les marches jusqu'en haut, escaladez le bloc de pierre et avancez pour conclure le niveau.

16 le repaire de Willard

triche trash

Arioch (clemonnier@loisir.net)

La saison est plutôt morose. D'accord, le soleil pointe le bout de son nez. Oui, le froid disparaît et la chaleur de l'été va reprendre ses droits. La morosité n'a définitivement rien à voir avec le mauvais temps. Non, c'est plutôt du côté de ma vie de tous les jours que cela ne va pas bien ! Les astuces se font rares ces temps-ci. Voilà qui aurait plutôt tendance à m'enfoncer... Il n'y a plus qu'à espérer que la rentrée sera plus fructueuse ! Avant de vous laisser découvrir les astuces de ce numéro, il ne me reste donc plus qu'à vous souhaiter de bonnes vacances !

Envoyez vos astucEs !

Cyber Press Publishing
PC Soluces/Triche Trash
92/98 bd Victor-Hugo
92115 Clichy Cedex

BEETLE CRAZY CUP

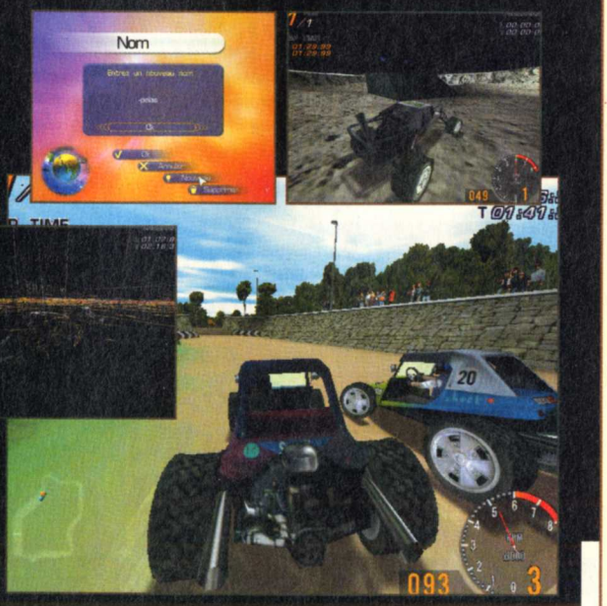
Cheat Codes

Sélectionnez l'un des trois modes de jeu. Au moment de choisir votre nom, cliquez sur "**Nouveau**" et tapez l'un des codes qui suivent. Dès que vous appuierez sur la touche "**Entrée**", le code disparaîtra comme si vous n'aviez pas créé de nouveau pilote. Vous entendrez aussi un petit effet sonore. Vous n'aurez plus qu'à taper un nouveau code de la même manière ou choisir votre pilote pour commencer à jouer.

-XPIRAL - Donne accès à tous les championnats.
-LUNA - Vous envoie directement sur la lune.
-PELAS - Donne 999 999 points pour le mode Beetle Challenge.
-FPS - Affiche un indicateur pour le nombre d'images par seconde en haut à gauche de l'écran.
-VIDEO1 - Affiche la vidéo d'entrée du jeu.
-VIDEO2 - Affiche une vidéo d'une course sur route.
-VIDEO3 - Affiche une vidéo d'une course sur le sable.
-VIDEO4 - Affiche une vidéo avec tous les types de voitures.
-WIREFRAME - Mode fil de fer (pour certains types de courses seulement comme le Cross).

Mais vous pouvez aussi essayer le code qui suit :

-SCREEN



DARK PROJECT 2 : L'ÂGE DE MÉTAL

Passer une mission

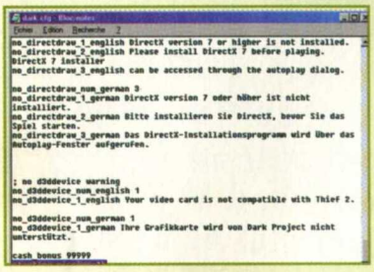
Pour passer directement à la mission suivante, il suffit tout simplement d'appuyer sur les touches **"CTRL"**, **"ALT"**, **"SHIFT"** et **"FIN"** en même temps pendant une partie.
Si jamais cela ne fonctionne pas, sortez du jeu et ouvrez le fichier **"Dark.bnd"** avec le bloc-notes de Windows. Il s'agit d'un simple fichier texte qui contient la liste des touches et leurs fonctions. Allez tout en bas et ajoutez la ligne suivante :

bind ctrl+alt+shift+end "win_mission"

Sauvegardez les modifications et rechargez le jeu.
Mais faites attention, c'est à faire seulement dans le cas où l'astuce ne fonctionnerait pas directement.

Choix du niveau de départ

Ouvrez avec le bloc-notes de Windows le fichier **"Dark.cfg"** qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Il s'agit d'un fichier qui contient des paramètres en simple texte. Allez tout à la fin du fichier pour y ajouter une ligne **"starting_mission x"**. Le **"x"** devra être remplacé par le numéro du niveau auquel vous voulez commencer. Par exemple, si vous mettez **"starting_mission 12"**, vous commencerez au douxième niveau.

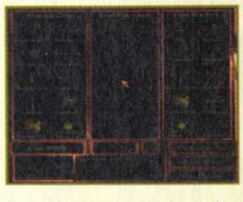


Voici la liste des niveaux :

"1" - Interference
"2" - Shipping... and Receiving
"3" - Framed
"4" - Ambush!
"5" - Eavesdropping
"6" - First City Bank And Trust
"7" - Blackmail
"8" - Trace the Courier
"9" - Trail of Blood
"10" - Life of the Party
"11" - Precious Cargo
"12" - Kidnap
"13" - Casing the Joint
"14" - Masks
"15" - Sabotage at Soulforge

Ensuite, chargez le jeu après avoir sauvegardé les modifications dans le fichier **"Dark.cfg"**. Pour commencer au niveau que vous avez choisi, débutez une nouvelle partie en cliquant sur l'option **"NOUVELLE PARTIE"**.

Argent supplémentaire



Ouvrez avec le bloc-notes de Windows le fichier **"Dark.cfg"** qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Il s'agit d'un fichier qui contient des paramètres en simple texte. Allez tout à la fin du fichier pour y ajouter une ligne **"cash_bonus x"**. Le **"x"** devra être remplacé par l'argent que vous voulez avoir. Par exemple, si vous mettez **"cash_bonus 99 999"**, vous aurez 99 999 en plus de l'argent que vous devriez normalement détenir.

MAJESTY

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"** une zone de saisie apparaîtra alors en bas de l'écran. Tapez l'un des codes qui suivent et appuyez de nouveau sur **"ENTREE"** pour le valider. Un message apparaîtra sur l'écran en fonction du code que vous aurez entré !

VICTORY IS MINE - Permet de gagner instantanément.
I'M A LOSER BABY - Fait perdre instantanément.
CHEEZY TOWERS - Désactive la limitation de portée pour les sorts.
RESTORATION - Remet les points de vie au maximum de toutes vos unités et bâtiments.
REVELATION - Permet de voir toute la carte.
FILL THIS BAG - Donne 10 000 pièces d'or.
NOW YOU DIE - Tue l'unité ou détruit le bâtiment sélectionné (qu'il vous appartienne ou non !).
GIVE ME POWER - Donne tous les sorts.
BUILD ANYTHING - Donne l'accès à toutes les constructions.
FRAME IT - Affiche le nombre d'images par seconde.
GROW UP - Le héros sélectionné gagne 5 niveaux.

GANGSTERS (Première Collection)

Plus d'argent

Ouvrez le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. À l'intérieur, il y a un programme **"Regedit.exe"**. Il s'agit d'un utilitaire permettant de regarder à l'intérieur de la base de registre de Windows et d'y faire des modifications. Double-cliquez sur **"HKEY_LOCAL_MACHINE"**. Ensuite, cherchez **"SOFTWARE"** pour également double-cliquer dessus. À l'intérieur, vous trouverez **"Hothouse"**. Ouvrez-le, ce qui devrait vous amener à **"Gangsters"**. Double-cliquez sur **"DEFAULT_MONEY"** et vous aurez une fenêtre qui vous propose de changer la valeur. Cliquez sur **"Décimale"** et mettez l'argent que vous voulez avoir en début de partie dans la zone de saisie qui se trouve sous **"Données de la valeur"**.
Ensuite, chargez le jeu, puis commencez une nouvelle partie. Sur le premier écran, il y a un bouton **"Options de jeu"**. Si vous cliquez dessus, vous verrez l'emplacement où vous pouvez d'habitude choisir votre argent. C'est limité entre 3 000 et 10 000. Mais dans notre cas, sera indiqué l'argent que vous avez mis. Par contre, n'essayez pas de modifier l'argent sur l'écran **"Options de jeu"** car il serait remis automatiquement à 10 000 et il faudrait tout refaire depuis le début.

TOMB RAIDER III

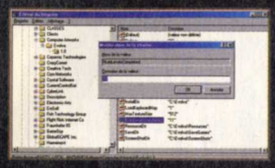
Toutes les Armes et munitions

Dégainez votre arme en appuyant sur la barre d'espace. Faites un pas en avant (touches **"SHIFT"** et **"HAUT"**). Accroupissez vous puis relevez vous (touche **"."**). Faites trois tours sur vous-même que ce soit sur la droite ou la gauche. Il faut faire les trois tours en une seule fois, je veux dire qu'il ne faut pas vous arrêter. Donc, gardez la touche **"GAUCHE"** ou **"DROITE"** enfoncée tant que vous n'avez pas fait trois tours sur vous-même. Pour finir, faites un saut vers l'arrière (touche **"ALT"** et **"BAS"**). Vous passerez alors au niveau suivant du jeu. Lara obtiendra toutes les armes ainsi que les munitions qui vont avec.
Si vous dégainez une arme avec laquelle vous ne pouvez pas vous accroupir, il vous sera impossible de réaliser cette astuce. Utilisez donc les pistolets.

EVOLVA

Modification base de registre

En modifiant la base de registre de Windows, on peut ajouter quelques commandes qui ont des répercussions fort intéressantes sur le jeu...
Tout d'abord, il faut ouvrir la base de registre. Pour cela, vous devez utiliser le programme "**Regedit.exe**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Double-cliquez sur ce programme pour le lancer. Ensuite, double-cliquez sur "**HKEY_LOCAL_MACHINE**", "**Software**", "**Computer Artworks**", "**Evolva**" et finalement "**1.0**". Nous sommes arrivés à l'endroit où il faut ajouter les commandes. Cliquez sur "**Edition**" dans le menu et choisissez "**Nouveau**" et "**Valeur chaine**". À la place de "**Nouvelle valeur #?**", mettez l'une des commandes suivantes en respectant les majuscules et minuscules :



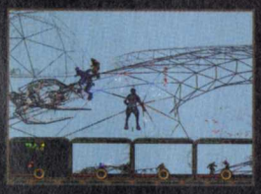
Debug - Active le mode Debug.
InfiniteHealth - Permet d'être en vie infinie.
NumLevelsCompleted - Permet de choisir le niveau de départ lorsque l'on commence une nouvelle partie.
BloodSquirtType - Couleur du sang.

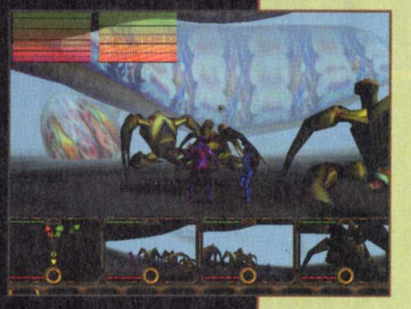
Vous pouvez le faire pour les trois.

Une fois que vous avez entré une nouvelle chaîne, double-cliquez dessus pour lui assigner une valeur. Pour "**Debug**" et "**InfiniteHealth**", il faut mettre "**1**" pour l'activer ou "**0**" pour le désactiver. Par exemple, si vous voulez être en vie infinie, il faut mettre "**1**" pour "**InfiniteHealth**".

Pour "**BloodSquirtType**", si vous mettez "**0**", le sang sera rouge alors que si vous mettez "**1**", il sera vert !

Pour "**NumLevelsCompleted**", il faut mettre un nombre entre "**0**" et "**11**", "**0**" étant le premier niveau du jeu alors que "**11**" est le douzième. À vous de choisir dans quel niveau vous voulez commencer à jouer lorsque vous démarrez une nouvelle partie.





Pour "**Debug**", s'il est activé vous pouvez utiliser les touches suivantes pendant le jeu :

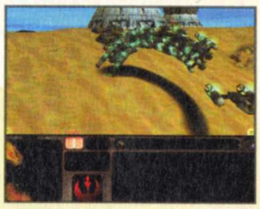
"**F7**" - Vue à la première personne.
"**F8**" - Mode fil de fer ou mode normal.
"**F9**" - Active ou désactive l'affichage de graphiques.

Capture d'écran

Il est possible de faire des captures d'écran du jeu très facilement. Pendant la partie, il n'y a qu'à appuyer sur la touche "Impr Ecran" pour qu'une image au format BMP soit sauvegardée dans le répertoire "ScreenShots" qui se trouve dans celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Au moment où vous appuyez sur la touche pour faire la capture d'écran, un message s'affiche à l'écran...

STAR WARS : FORCE COMMANDER

Cheat Mode



Au moment de commencer une partie, créez un nouveau nom. Tapez "**TheGalaxyIsYours**" en respectant les majuscules et minuscules. Ensuite, lorsque vous êtes sur la liste qui permet de choisir le nom que vous voulez prendre pour continuer, double-cliquez sur "**TheGalaxyIsYours**". Ensuite, pendant une partie, il vous sera possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes :

"**M**" - Donne 500 points de commandements (maximum 6 000).
"**0**" ou "**CTRL**" et "**0**" - Active ou désactive le mode construction. Il faut utiliser le zéro au-dessus de "P".

Lorsque vous activez le mode Construction, vous pouvez voir s'afficher "**0: Stormtrooper**". Utilisez les flèches Haut et Bas du clavier pour faire défiler le type d'unité. Les unités en rouge sont les unités rebelles. En jaune, les personnalités (Vador, Chewbacca, Solo...) et en vert, les unités neutres. Une fois que vous avez sélectionné l'unité qui vous intéresse, appuyez sur la flèche gauche et elle apparaîtra comme par miracle sous le curseur de la souris. Pour ressortir du mode Construction, appuyez de nouveau sur "**0**". Dans certaines versions du jeu, il faut utiliser "**CTRL**" et "**0**" en même temps.

FLYING HEROES

Cheat Codes

Vous pouvez taper les codes qui suivent pendant une partie. Il est préférable de mettre la pause pour les taper. Ainsi, vous ne serez pas éliminé par vos adversaires pendant que vous les taperez. Aucun message ne s'affiche à l'écran lorsque vous tapez les codes (pas plus que les lettres que vous entrez) et aucun message ne vient confirmer qu'ils ont bien été validés. Pour être sûr qu'un code a bien fonctionné, regardez les indicateurs pour les ajouts de points (vie, mana...) ou alors, vous aurez un avertissement vous expliquant que vous venez de récupérer un objet. Toutefois, pour certains codes, vous n'obtenez aucun message !

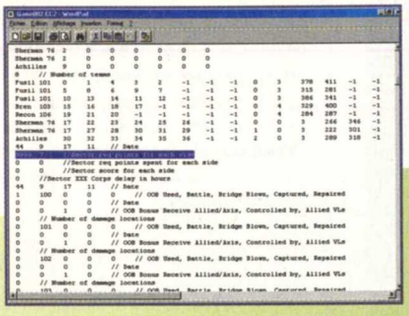
OMMALLUF - Redonne des munitions.
HTLAEHLLUF - Redonne 100 points d'énergie et de bouclier.
ANAMLLUF - Redonne de la Mana.
TSOOBERIF - Donne un amplificateur.
RATSLATEM - Donne une métaétoile.
LERRABSAG - Donne un baril de gaz.
SENIMEX - Donne une mine explosive.
ERIFTES - Enflamme votre ennemi le plus proche.
DICAHSALPS - Lance de l'acide sur votre ennemi le plus proche.
LLAEZEERF - Tous vos adversaires sont momentanément paralysés et ne peuvent donc plus voler.
RETROPELET - Donne sort téléporteur.
KAOLC - Donne sort masque.
ELBISIVNI - Donne sort invisibilité.
SENIGMA - Donne sort mine explosive.
NIARDICA Donne sort pluie acide.
NODDEGAMRA - Donne sort armageddon.
DUOLCHTAED - Donne sort nuage asphyxiant.
ERIFLLAF - Donne sort pluie enflammée.
LLABERIF - Donne sort boule de feu.
LLABECI - Donne sort boule de glace.
HSALF - Donne sort éclair.
ETATNEIROSID - Donne sort désorientation.

triche tash

CLOSE COMBAT : UN PONT TROP LOIN

Modification des sauvegardes

Figurez-vous que les sauvegardes du jeu en mode Campagne se font sous la forme de fichier texte. Pour les éditer, chargez le programme Wordpad qui est livré avec Windows. Ouvrez l'un des fichiers **"Game*.CC2"**.



Ensuite, cherchez **"Sector req points"**. Vous trouverez de cette manière une ligne qui ressemble à cela :

x y // Sector req points for each side

Le **"x"** et le **"y"** sont en fait des nombres. Le premier correspond aux points de réquisition du joueur qui dirige le camp allié alors que le second indique ceux du joueur allemand. Il suffit donc de remplacer le nombre de votre camp par **"9 999"**. Par exemple, si vous jouez les alliés, faites la modification pour obtenir :

9999 y // Sector req points for each side

Bien entendu, le **"y"** est un exemple, il faut laisser le chiffre indiqué au départ pour l'autre camp !

Cherchez de nouveau **"Sector req points"** et faites la même modification. En fait, vous trouverez plusieurs fois cette ligne en fonction du nombre de secteurs dans la campagne. Lorsque vous rechargerez le jeu, vous pourrez dépenser autant de points que vous le voudrez !

DELTA FORCE 2

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"%"** pour faire apparaître une fenêtre où il est écrit **"Tapez Ordre :"**. À cet endroit, tapez l'un des codes suivants :

THETROOPER - Invincibilité.
SUNANDSTEEL - Redonne toutes les munitions.
DIEWITHYOURBOOTSON - Munitions infinies.
STILLLIFE - Vous êtes invisible aux yeux des ennemis.
REVELATIONS - Donne 8 marqueurs laser pour tir d'artillerie.
MISSIONGOALS - Active ou désactive l'affichage du but de la mission.
BINOCULARS - Mode Jumelle.
SHOWGUN - Active ou désactive l'affichage de l'arme.
CROSSHAIRS - Active ou désactive l'affichage du viseur.
SCOPE - Active ou désactive l'affichage en mode Viseur.
SHOWFRIENDLY - Active ou désactive l'affichage des noms au-dessus des unités alliées.
CYCLE - Passe à l'arme suivante.
1STPERSON - Vue à la première personne (style DOOM).
3RDPERSONW - Vue à la troisième personne de droite.
3RDPERSONP - Vue à la troisième personne de dos.
3RDPERSONL - Vue à la troisième personne de gauche.

Il n'y aura aucune indication à l'écran pour vous dire que le code a bel et bien été validé.

HYPE : THE TIME QUEST

Cheat Codes

Pendant une partie, tapez l'un des codes qui suivent. Vous ne verrez absolument rien apparaître à l'écran. La seule chose qui vous indiquera qu'il a bien été entré, c'est un petit effet sonore.

LEBEN - Remet les points de vie au maximum.
DRUIDIK - Remet les points de magie au maximum.
PROTEK - Remet à neuf le bouclier.
HERMETIK - Magie infinie.
HOUDINI - Carreaux infinis.
TOUTUNDEFI - Endommage votre bouclier.
YOUNGELF - Donne 10 carreaux d'arbalète.
OLDELF - Donne 10 carreaux modernes.
GROLOT - Ajoute un exemplaire de chaque potion et herbe dans l'inventaire. Ainsi que des carreaux.
POULETFRIT - Donne les bottes magiques.
TUNNEL - Change le type de vue.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :

FRIK
LITTLETROLL
LITTLEGOGOUD
WONDERFULL
GLITTERGOLD
THUNDERGOD
END02
EPOK1
EPOK2
EPOK3

TOMB RAIDER III

Passer le niveau en cours

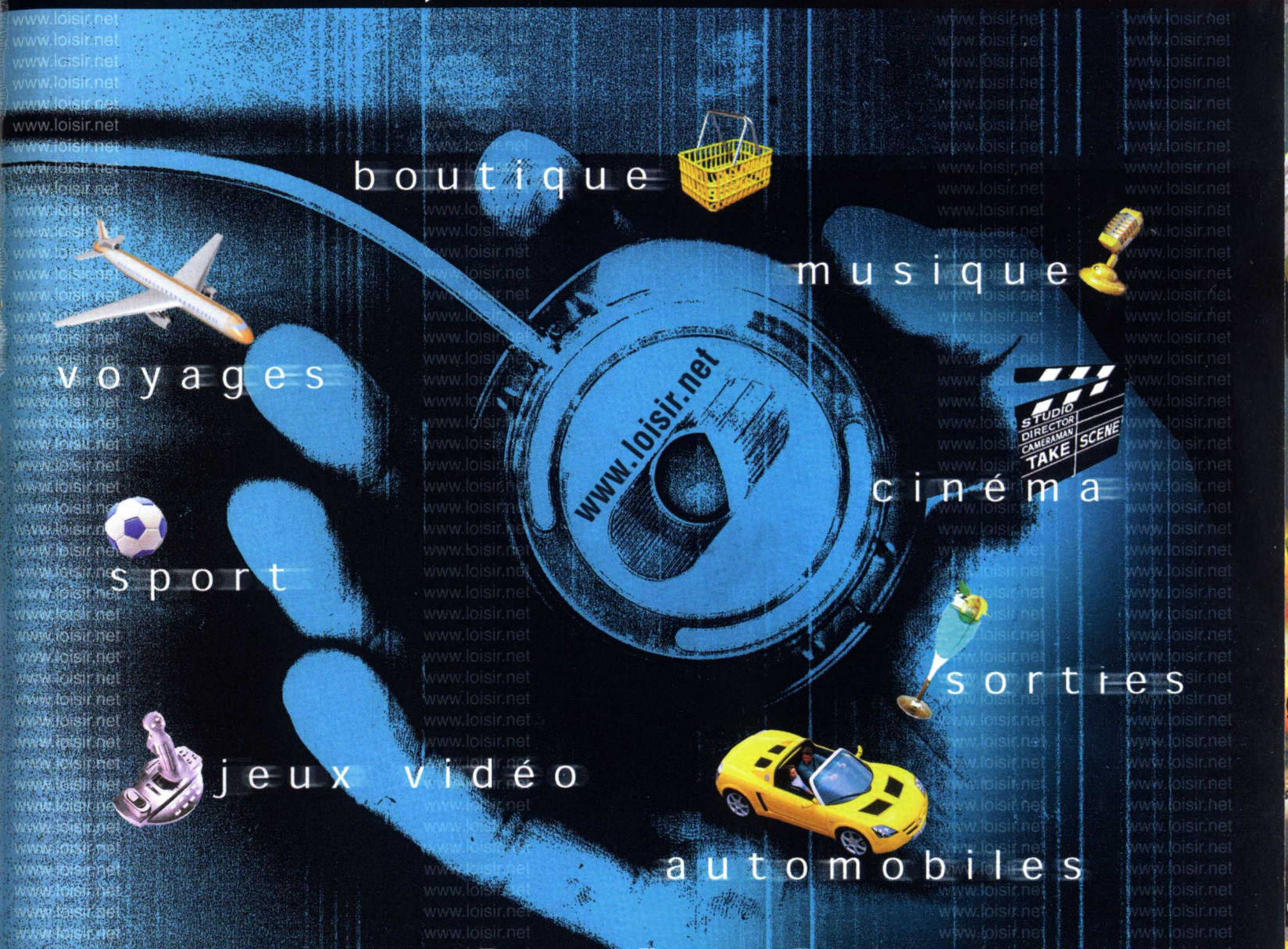
Dégainez votre arme en appuyant sur la barre d'espace. Faites un pas en avant (touche **"SHIFT"** et **"HAUT"**). Accroupissez-vous puis relevez-vous (touche **"."**). Faites trois tours sur vous-même que ce soit sur la droite ou la gauche. Il faut faire les trois tours en une seule fois, je veux dire qu'il ne faut pas vous arrêter. Donc, gardez la touche **"GAUCHE"** ou **"DROITE"** enfoncée tant que vous n'avez pas fait trois tours sur vous-même. Pour finir, faites un saut vers l'avant (touches **"ALT"** et **"HAUT"**). Vous passerez alors au niveau suivant du jeu.
Si vous dégainez une arme avec laquelle vous ne pouvez pas vous accroupir, il vous sera impossible de réaliser cette astuce. Utilisez donc les pistolets.

M. I. A. : MISSING IN ACTION (Replay Bis)

Accès à toutes les missions

Lorsque vous êtes dans la salle des missions, appuyez sur la touche **"F1"**. Une boîte apparaît où vous pouvez taper du texte. Justement, tapez **"MIA LEVEL"** et appuyez sur **"ENTREE"** pour valider. À ce moment-là, un nouveau pilote fera son apparition dans les dossiers. Celui-ci permet d'accéder directement à toutes les missions...

loisir.net, le loisir sur le net



www.loisir.net

Le portail qui se lit, se regarde et s'écoute

Des actus au top, avec les équipes de

Ciné Live · auto live · playmag · La Bible des Secrets · PC Soluces · UP! Music

Des services au top, en partenariat avec

alapage.com · Liberty Surf · iBazar · clust.com · Sport24.com · ViaFrance.com · Marcopoly · allocine.fr · WEBCITY · BLACK ORANGE · Maximiles · Paniers.com · Promovacances.com

À suivre...

nouvelle formule

15F

LE MAGAZINE + LE CD-ROM PC & MAC

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX